LA **ÚNICA** REVISTA OFICIAL DE PS2 INCLUYE UN **DVD-ROM** EXCLUSIVO CON DEMOS DE PS2

Nº 12 • ENERO 2002 • 6,00 € (999 Ptas)

PlayStation® 2

Revista Oficial - España

BALDUR'S GATE DARK ALLIANCE

Los Reinos Olvidados llegan a PS2

MAX PAYNE

La genial creación de Remedy para PC da el salto a PlayStation 2, conservando toda su calidad y jugabilidad

METAL GEAR SOLID 2

Descubre el secreto ferozmente guardado por Hideo Kojima, en un revelador avance con todo lo que debes saber sobre una de las secuelas más esperadas de la historia...

DEVIL MAY CRY

GUÍA COMPLETA









GRUPO ZETA

Fundador: **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **Francisco Matosas**
Vicepresidente: **Antonio Asensio Mosbah**
Consejero Delegado: **José Sanclemente**
Consejeros: **F. Javier López, John Gibbons**
Director General: **Juan Fernández-Aguilar**
Comité Editorial: **Josep María Casanovas, Antonio Franco, José Oneto** y **Damián García Puig**
Director de Coordinación Editorial y de Comunicación: **José Luis Gómez**
Director General de la Unidad de Servicios: **José Luis García**

REDACCIÓN
Director Editorial: **Luis Jorge García**
Director: **Marcos García Reinoso**
Subdirector: **José Luis del Carpio Peris**
Director de Arte: **Alfonso E. Vinuesa Vidal**
Redacción: **Bruno Sol Nieto** y **Roberto Serrano Martín**
Maquetación: **Belén Díez-España**
Colaboradores: **Lázaro Fernández, Javier Iturrioz, Jasón García, F. J. Bautista, Daniel Rodríguez, Ana Márquez** (edición) **Isabel Garrido** (DVD), **Rafa Notario** (música), **Manuel Arenas** (tecnología) y **Jorge Martínez** (imagen)
Sistemas Informáticos: **Paloma Rollán**

Dirección: C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00 E-Mail: **ps2@grupozeta.es**

UNIDAD DE REVISTAS GRUPO ZETA
Director General: **Carlos Ramos**
Director de Mensuales y Proyectos: **Damián García Puig**
Director Gerente de Revistas: **Juan Pescador**
Gerente de Marketing: **Marisa Casas**
Gerente de Publicidad: **Julián Poveda**
Gerente de Expansión: **Nuria Álvarez**

Jefe de Producto: **Mar Lumbreras**
Director de Producción: **Jordi Omella**
Producción: **Ángel Aranda**
Dirección de RR HH: **Joan Buj**
Suscripciones y atención al lector: **91 586 33 00 de 9-14 H.**

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Zona Centro: **Julián Poveda**
Director de Publicidad Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Coordinación de Publicidad: **Mar Sanz**

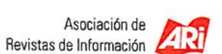
DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras (Jefe de Equipo). C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: Juan Carlos Baena (Delegado). C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 2, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: IMV GmbH, Karl Heinz Grünmeier, Munich, Tel.: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 439 57 51.**Benelux**: Lennart Axe & Associates, Lennart Axe, Bruselas, Tel.: 32 2 649 28 99, Fax: 32 2 644 03 95.**Suecia**: Lennart Axe & Associates, Caroline Axe, Estocolmo, Tel.: 46 8 661 01 03, Fax: 46 8 661 02 07. **Francia**: MSI Mussel Media, Elisabeth Offergeld, Paris, Tel.: 33 1 42 56 44 22, Fax: 33 1 42 56 44 23. **Italia**: F. Studio di Elisabetta Missoni, Elisabetta Missoni, Milán. Tel.: 39 02 33 61 15 91, Fax: 39 02 33 60 10 40. **Gran Bretaña**: GCA International Media Sales, Greg Corbett, Londres, Tel.: 44 207 730 60 33, Fax: 44 207 730 66 28. **Portugal**: Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa, Tel.: 351 21 385 35 45, Fax: 351 21 388 32 83. **Suiza**: Intermag, Cordula Nebiker, Basel, Tel.: 41 61 275 46 09, Fax: 41 61 275 46 10. **USA**: Publicitas Globe Media, John Moncure, New York, Tel.: 1212 599 50 57, Fax: 1212 599 82 98. **Grecia**: Publicitas Hellas SA, Sophie Papapolyzou, Maroussi, Tel.: 00 30 1 685 17 90, Fax: 00 30 1 685 33 57. **Japón**: Nikkei International CRC, Hisayoshi Matsui, Tokyo, Tel.: 81 3 5259 2681, Fax: 81 3 5259 2679. **Singapore**: Publicitas Major Media (s) Pte Ltd, Adeline Lam, Singapur, Tel.: 65 536 11 21, Fax: 65 536 11 91. **Taiwan**: Publicitas Taipei, Noah Chu, Taipei, Tel.: 886 2 2754 3036, Fax: 886 2 2754 2736. **Korea**: Sinsegi Media Inc, Jung-Won Suh, Tel.: 82 2 313 1951, Fax: 82 2 312 7535. **México**: Grupo Prisma, David Nieto Barssé, **México**, Tel.: 52 55 20 75 00, Fax: 52 52 02 82 36.

Fotomecánica: Gamacolor. C/Julián Camarillo 7, 28037 Madrid
Impresión: Printer I.G.S.A. Cuatro Caminos, Apdo. 8. Sant Vivenç del Horts (Barcelona).
Depósito Legal: B-37874-1996
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 34

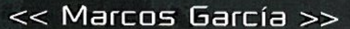
Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 6,16 Euros (1.025 pesetas incluido transporte).
Depósito Legal: M.50833-2000
Printed in Spain

PlayStation 2 Revista Oficial es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**

Asociación de Revistas de Información


SELECT

PS2



Ha llegado el ansiado momento de la Navidad. El anhelado instante en el que, con unos días de merecido descanso por delante, nos sentamos junto a nuestra **PS2** para disfrutar con esos sueños en forma de videojuego que nacieron bajo el blanco manto invernal. Es la recompensa a un año pleno de emociones, promesas cumplidas y que ha servido como confirmación de lo que todos esperábamos. **PlayStation 2** se ha convertido en el nuevo estándar del entretenimiento audiovisual. ***Metal Gear Solid 2*** es el perfecto ejemplo del proceso evolutivo que ha sufrido el videojuego con la llegada de la bestia negra de **Sony**. La perfección y la exquisitez elevadas a su máximo exponente. La cima de la programación universal al servicio del usuario. Pero para llegar hasta ***MGS2*** hace falta un mes, por eso os recomiendo que examinéis con detalle las páginas de la revista y que fijéis vuestros ojos en los innumerables títulos que van a hacer de estas fechas navideñas las mejores de toda vuestra vida. ***Baldur's Gate D.A.*** es una buena muestra de ello.

PROEIN

Commandos 2: Men of Courage listo para arrasar en PS2

La compañía española **Pyro Studios** está ultimando los detalles de la conversión a **PS2** de uno de los títulos con mayor éxito en **PC**. Estuvimos en sus oficinas viéndolo.



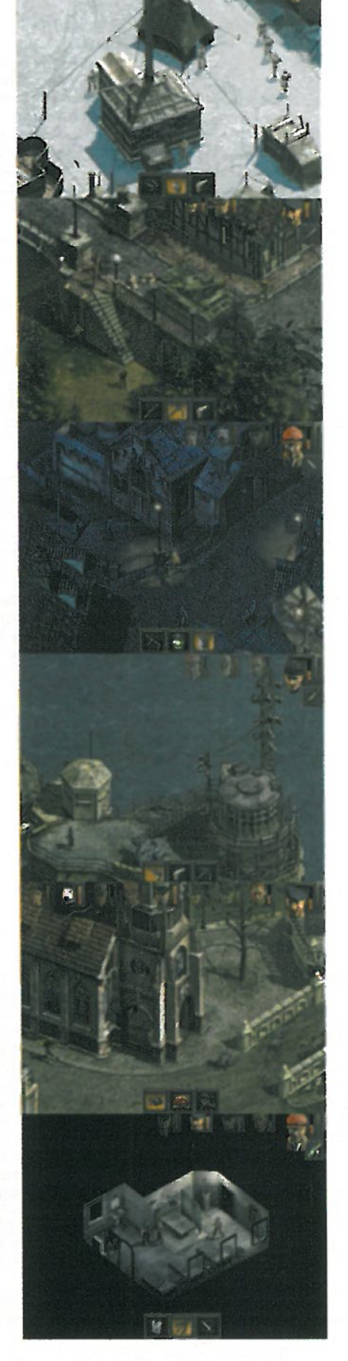
Las misiones nocturnas, en terreno nevado o en el interior de edificios muestran algunos de los entornos más cuidados.



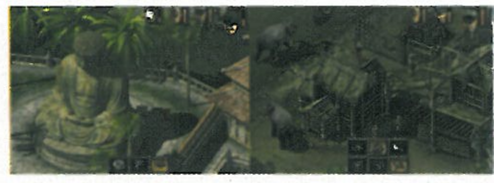


Carolina de Proein, Jon de Pyro, nuestro Doc y Gonzo en el centro neurálgico de Pyro Studios. Ante todo, gracias por su amabilidad.





Con muy escasa diferencia con respecto a su lanzamiento para compatibles, ***Commandos 2*** hará su aparición en **PS2** en fechas próximas. El juego, ambientado en la Segunda Guerra Mundial y en escenarios reales como **París**, **Guadalcanal** o **Indochina**, nos propone liderar un equipo de soldados especializados (una espía, un zapador, un ingeniero e incluso un perro) para llevar a cabo las misiones más arriesgadas más allá de las líneas enemigas. Los gráficos, como podéis observar en las pantallas que acompañan al texto, se encuentran renderizados con multitud de detalle y cuentan con una resolución sorprendente. Asimismo, el punto de vista aéreo puede ser modificado a voluntad. En las oficinas de **Pyro** su máximo responsable, **Gonzalo Suárez**, nos contó las claves de esta conversión. Se ha modificado el sistema de control para que resulte mucho más intuitivo y para que se adapte perfectamente al *DualShock 2*. Olvidaos de punteros y cosas parecidas. Además se han modificado los menús para hacerlos mucho más directos y accesibles.










THE WHITE LABEL
35,99€
5.990 ptas
PlayStation 2
PlayStation.2
Heroes of Might and Magic
Silpheed
Robot Warlords
DYNASTY WARRIORS 2
Virgin se adelanta ofreciéndote grandes juegos con un precio pequeño: 35,99 € (5.990 ptas).
Descubre los apasionantes cuatro primeros títulos de la línea White Label para tu consola PS2.
Desarrolla toda tu capacidad estratégica en Dinasty Warriors 2, lucha con Mechas en Robot Warlords, descubre la gran aclamada saga Heroes of Might and Magic y desafía la gravedad eliminando a todos los invasores en Silpheed.
Una vez más la línea White label te ofrece diversión y calidad con un coste mínimo.
¿Qué más puedes pedir?
Nueva web
www.virgin.es
Paseo de la Castellana, 9-11 – 28046 Madrid – Telf. 91 789 35 50 – Fax: 91 789 35 60
Virgin INTERACTIVE

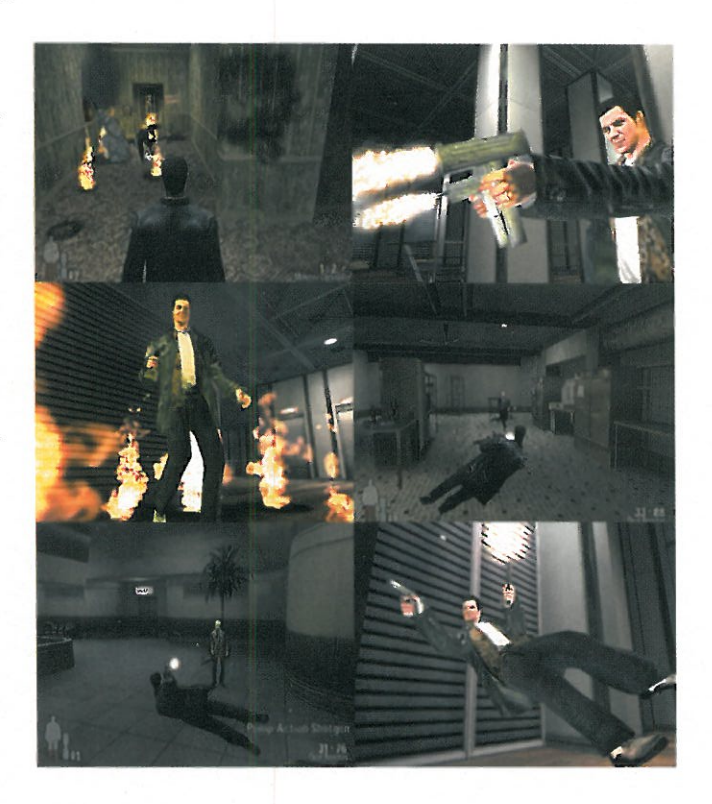
ROCKSTAR CONVIERTE A PS2 EL TÍTULO DE PC MÁS ORIGINAL Y SORPRENDENTE DE LOS ÚLTIMOS TIEMPOS

MAX PAYNE

Una de las creaciones más ambiciosas del mundo del **PC** llega hasta **PlayStation 2** de mano de **Proein** y **Rockstar Games**. Los cuatro años que el título estuvo en desarrollo por **Remedy** también se hacen notar en esta magistral conversión a **PS2**.



Nunca antes un título de **PC** había sido tan deseado por los usuarios de consola. Y es que ***Max Payne*** ha significado toda una revolución en el mundo de los ordenadores personales, por el detalle de todos y cada uno de sus elementos y por el cuidado con el que ha sido programado (los finlandeses de **Remedy** llevaban cuatro años desarrollándolo). No es de extrañar que todas las publicaciones especializadas en el mundo de los **PC** y compatibles se hayan volcado con ***Max Payne*** y lo hayan nombrado juego del año. Básicamente, el título de **Remedy** pertenece al género de los *shoot'em-up* 3D aunque, al contrario de juegos como *Quake III Arena* o *Half-Life*, utiliza una acertada perspectiva en tercera persona. Las novedades no acaban ahí, ya que ***Max Payne*** incluye elementos que lo



Tanto las texturas de los personajes como de los escenarios son foto-realistas.

La trama contada con un cómic

MAX PAYNE RESULTA ORIGINAL HASTA EN LAS ESCENAS CINEMÁTICAS

En lugar de escenas de vídeo, muchos de los nudos argumentales de ***Max Payne*** son contados con una especie de cómic al más puro estilo americano.





En el título creado originalmente por Remedy, podremos utilizar una gran cantidad de armas. Max tendrá a su disposición armas como un bate de béisbol, una ingram (o dos), un M-16, una recortada (de uno o dos cañones), un lanzamisiles...

convierten en único, como el detalle con el que son mostrados todos los elementos que pueblan cada uno de los escenarios, la posibilidad de interactuar con casi todo lo que nos rodea (encender televisores, abrir armarios y cajones, agujerear las paredes con disparos, etc.) y, lo más importante, la técnica *Bullet-Time*. Los *fans* del filme *The Matrix* ya os estaréis imaginando en qué con- las pantallas, esta versión para **PlayStation 2** es prácticamente idéntica a la original de **PC**. **Rockstar**, encargados de convertir ***Max Payne*** a los 128 *bits* de **Sony**, ha realizado un trabajo excelente, trasladando todos los elementos a la versión para consola y sacrificando lo mínimo. Salvo la resolución que, lógicamente, está fijada en 640x448 y el detalle de las texturas, perfectamente ajustadas a

Por imposible que parezca, la imagen de Max Payne que veis arriba es una captura (realtime) del juego en su versión PC.

<La magna creación para PC de los finlandeses Remedy, se ve reflejada en PlayStation 2 sin apenas cambios ni carencias de ningún tipo>

siste. Al pulsar el botón designado como *Bullet-Time*, **Max Payne** dará un salto en la dirección en la que nos movamos en ese momento y el tiempo se ralentizará, facilitando la tarea de acertar en nuestro objetivo y ofreciendo, al mismo tiempo, un espectáculo lúdico sin precedentes. Como podéis imaginar por la relativamente pequeña cantidad de RAM de **PlayStation 2**, ***Max Payne*** es un completo clon de la versión de **PC**. El nivel de detalle se encuentra entre el medio y el bajo de la versión **PC** (junto a las texturas en baja resolución, echaremos en falta las partículas y la gran cantidad de fragmentos que saltan en cada una de las explosiones). Después de completar la versión para ordenador, poco nos esperábamos de esta conversión. **Rockstar** ha conseguido superar nuestras expectativas con ***Max Payne***, título que ha triunfado ya en el mercado del **PC** y que en breve dará mucho que hablar en el universo de **PS2**.





El impactante Bullet-Time

The Matrix comienza a influir en los videojuegos, empezando por Max Payne

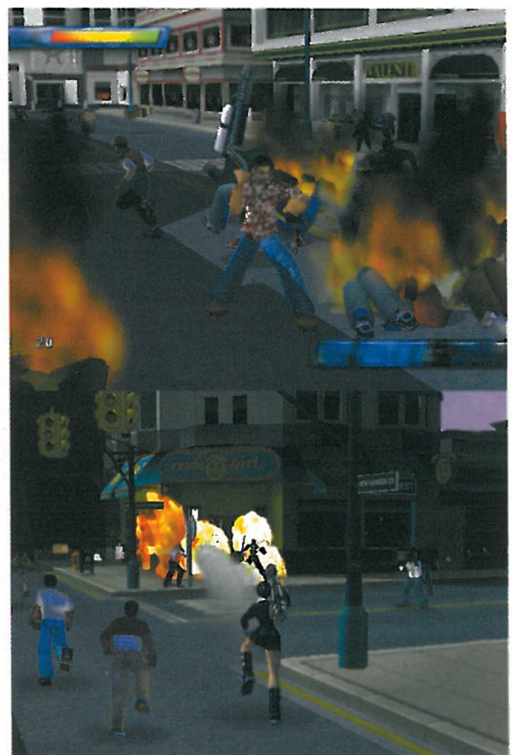
El detalle más importante que diferencia a ***Max Payne*** de cualquier otro *shoot'em-up* parecido, es la técnica *Bullet-Time*. Al pulsar el botón designado para tal movimiento, **Max** realizará un salto mientras todo se mueve a cámara lenta, aumentando nuestra puntería y ofreciendo un auténtico espectáculo lúdico.



HAZ EL GAMBERRO CON ROCKSTAR

State Of Emergency

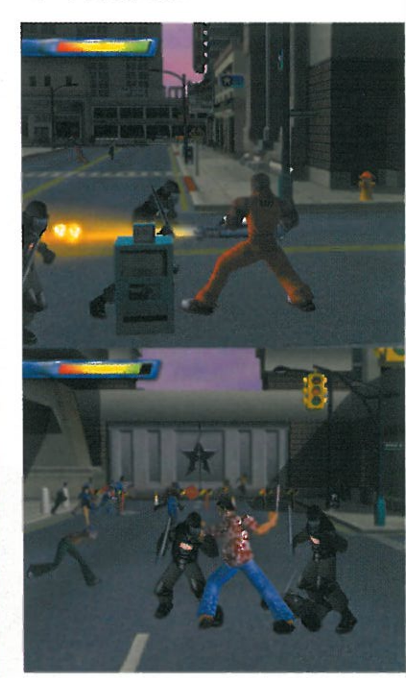
Vis Entertainment te brinda la oportunidad de unirte a la resistencia y a organizar una revuelta en contra de la autoridad opresora. *SOE* es un «simulador de gamberro».



Si no tenemos cuidado, como podéis comprobar en la pantalla de arriba, un proyectil lanzado contra un comercio a destiempo puede provocarnos alguna herida. A la izquierda, dos de las armas más mortíferas: el lanzallamas (cuidado, los personajes en llamas pueden quemarte) y el lanzamisiles, capaz de convertir en añicos cualquier elemento del escenario.

Elige a uno de los 5 miembros de la resistencia y prepárate para luchar contra las más de 100 personas que corren sin rumbo por las calles. **Rockstar** y **Vis Entertainment** te dan la oportunidad de unirte a la resistencia y aprovechar el caos que reina en cualquiera de los cuatro inmensos distritos de la ciudad para llevar a cabo tus más de 30 misiones. Podremos decidir entre realizar todo tipo de acciones activistas contra la *American Trade Organization*, que van desde asesinar a alguno de sus miembros hasta rescatar componentes de la resistencia o simplemente campar a nuestras anchas por la ciudad mientras golpeamos y eliminamos a cualquiera de los despavoridos habitantes de la zona. Para hacerlo, contamos con todo tipo de armas que encontraremos a nuestro paso, desde porras caídas junto a los cuerpos inertes de los antidisturbios hasta extremidades recién arrancadas de alguna de las víctimas del caos reinante. **Vis Entertainment** ha creado un impresionante motor gráfico para ***SOE***, que pone en pantalla, simultáneamente, hasta 100 diferentes personajes sin despeinarse y muestra diferentes efectos gráficos, como explosiones, llamaradas, etc.






DVD
VIDEO


COLUMBIA TRISTAR
HOME ENTERTAINMENT






DVD
VIDEO

CODEFEST 2002

El 2002 según Codemasters

El pasado 22 de noviembre fuimos a Londres, donde la compañía británica nos hizo un repaso de todas sus estrellas para la campaña 2002

Para **Codemasters**, estas navidades han sido totalmente atípicas. La total sequía de lanzamientos es algo que hacía años que no les sucedía, aunque por lo visto en la capital londinense, será el año que viene el que muestre el potencial de una de las compañías que cuenta en su catálogo con algunos de los títulos más jugables de la historia. La presentación no pudo ser más espectacular. Después de alojarnos en un hotel frente al Puente de Londres, llevarnos de paseo marítimo por un barco-restaurante-casino a lo largo del Támesis y, por último, subirnos al London Eye (la famosa noria del Milenio), pudimos conocer su catálogo de lanzamientos para el 2002. Por desgracia, salvo el *Mike Tyson*, la mayoría estaban en pleno desarrollo, por lo que no pudimos jugar con casi ningún título, y nos limitamos a escuchar las charlas de los productores y desarrolladores de los juegos. Como veis, no demasiado para lo que nos esperábamos, pero el **Codefest 2002** era como una llamada de atención a la prensa internacional para que supiéramos que siguen ahí, y que pronto tendremos sus juegos en nuestras consolas.

Colin McRae



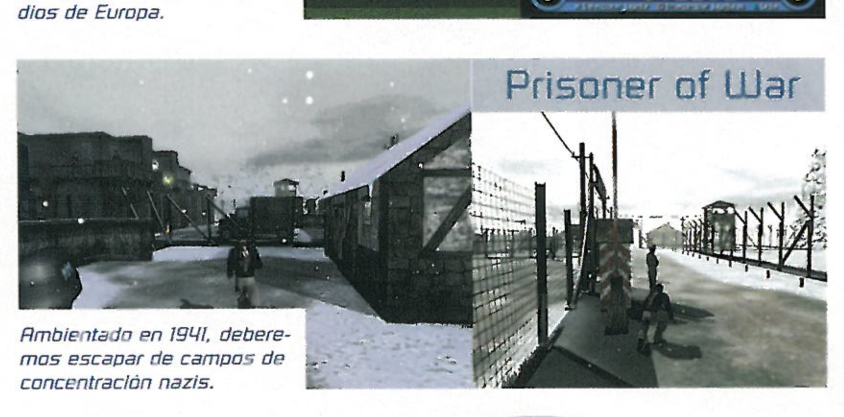
Colin McRae ha colaborado estrechamente en la realización del juego.

Manager de Liga 2002



Todos los equipos, todos los jugadores y todos los estadios de Europa.

Prisoner of War



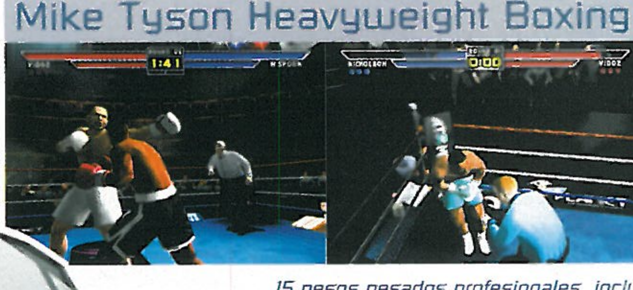
Ambientado en 1941, deberemos escapar de campos de concentración nazis.

Pro Racer Driver



La evolución del mítico TOCA en PlayStation 2.

Mike Tyson Heavyweight Boxing



15 pesos pesados profesionales, incluyendo a Larry Holmes, Tim Witherspoon y Audley Harrison, nos separan del Campeonato del Mundo. El simulador de boxeo más real de la historia.

Resultados Concursos

RESULTADOS CONCURSO VICTORIOUS BOXERS

- VICTORIA RAMOS GONZÁLEZ (A CORUÑA)
- RAÚL LANGA SÁNCHEZ (MADRID)
- MIGUEL ÁNGEL VÁZQUEZ RODRÍGUEZ (CÁDIZ)
- JOSÉ MANUEL NAVARRO TORO (VALENCIA)
- FCO. JAVIER JURADO MIÑÓN (GERONA)
- FRANCISCO LUCAS MARTÍNEZ (ALMERÍA)
- JONATHAN ANTOLIN RIVERA (BARCELONA)
- JUAN PEDRO SÁENZ DE INESTRILLAS (LA RIOJA)
- VÍCTOR MANUEL MUÑOZ FERNÁNDEZ (MADRID)
- DAVID SECO FERNÁNDEZ (TARRAGONA)
- JAVIER BONO PASTOR (ALICANTE)
- GERARDO RAMOS LÓPEZ (CÓRDOBA)
- MIGUEL ÁNGEL GUTIÉRREZ BERMÚDEZ (MÁLAGA)
- JOSÉ LUIS ZAPATA LIRÓN (CANTABRIA)
- ALFREDO LÓPEZ MARIÑO (A CORUÑA)
- Mª ROSA MARTÍNEZ RUIZ (ALMERÍA)
- JUAN JOSÉ LÓPEZ GÓMEZ (MADRID)
- AUGUSTO CABEZA BASALLOTE (CÁDIZ)
- ALEX DOMÍNGUEZ DONATE (VIZCAYA)
- SERGIO ARAUJO LÓPEZ (TARRAGONA)
- SAÚL DAVID GIL BARRA (ZARAGOZA)
- DANIEL AGUDO FERNÁNDEZ (ASTURIAS)
- PEDRO MANUEL VILLEGAS TRIVIÑO (SEVILLA)
- FCO. RODRÍGUEZ-BARBERO ALEGRE (CIUDAD REAL)
- JAVIER DOMÍNGUEZ CARDENAL (GUIPÚZCOA)

RESULTADOS CONCURSO PACK DEL OESTE

- GUILLERMO SEIJO VILLABOY (A CORUÑA)
- JORDI VALIENTE PUJOL (BARCELONA)
- ELÍAS VERA BRAZAL (ALICANTE)
- RAMÓN JOSÉ LEON CERVEL (A RIOJA)

PROEIN LO DISTRIBUIRÁ EN ESPAÑA

Deus Ex: The Conspiracy

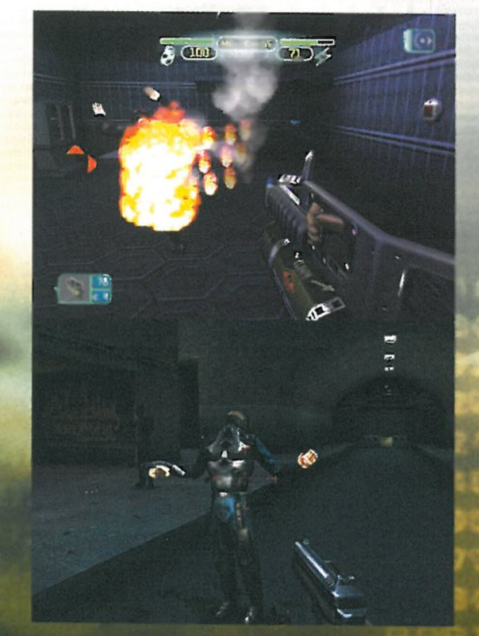
Ion Storm convierte su mejor y más complejo título para **PC** a **PlayStation 2**

Poco a poco, los mejores títulos aparecidos en **PC** invaden el mercado de **PlayStation 2**. El último es esta creación de **Ion Storm**, que mezcla una perspectiva de *shoot'em-up* en primera persona con un desarrollo que recuerda en algunos momentos al de una aventura gráfica. En ***Deus Ex*** no bastará con eliminar a los enemigos que nos encontremos, tendremos que emplear diferentes tácticas para no ser detectado, usar nuestros conocimientos para *hackear* los ordenadores o hacer uso de las diferentes ganzúas y *multi-tools* que encontraremos por el camino para abrirnos paso hasta el final de cada uno de los niveles. Por difícil que parezca, esta conversión para **PlayStation 2** de **Deus Ex** conserva la complejidad de la versión original y la adapta al *DualShock 2*, a través del cual podremos seleccionar y utilizar todo tipo de objetos y armas. Esta nueva versión no solo ha visto modificado su sistema de control, ya que sus programadores han aprovechado el *hardware* de **PS2** creando un nuevo sistema de partículas y dotando a todos los personajes de un mayor número de polígonos que en el ***Deus Ex*** original y de unas reales animaciones, creadas con técnicas de *motion capture*. Los escenarios también han sufrido cambios ya que, en lugar de poseer unas texturas de menor resolución que las de **PC**, éstas han sido sustituidas por unas nuevas de mejor calidad. Su geometría también se ha visto modificada, dotando a cada uno de los escenarios de un aspecto casi real.





El factor aventura juega un papel importantísimo en Deus Ex.





El entorno en el que se desarrolla el título de Ion Storm es detallado y se mueve con suavidad. El número de items y armas que podemos utilizar es impresionante.

Breves

CRAZY TAXI, CRAZY PRECIO
Pensando en todos esos nuevos usuarios de **PS2** que se sumarán al club de la mejor consola durante estas fechas, **Acclaim Entertainment** ofrece su excepcional y divertidísimo *Crazy Taxi* para **PS2** al increíble precio de 41.02 euros (6.990 pesetas).

SHADOW HEARTS
Virgin Interactive distribuirá en **Europa** este título obra de **Sacnoth**. Este grupo de programación japonés fue el responsable de la creación de *Koudelka* y nos sorprende en esta ocasión con un *RPG* cuya historia se desarrolla entre **China** y **Europa**. Magos, héroes y bellas jóvenes nos trasladan a principios del siglo veinte. El sistema de batallas es bastante original. Una aguja aparecerá rotando sobre un círculo y, dependiendo de donde se pare, obtendremos un tipo de ataque diferente. También obtendremos dinero para comprar habilidades y objetos como hechizos.



LOS MÁS VENDIDOS CENTRO MAIL

1- PRO EVOLUTION SOCCER
2- SILENT HILL 2 - DIGIPACK
3- FIFA FOOTBALL 2002
4- GTA III
5- GRAN TURISMO 3 A-SPEC
6- WORLD RALLY C.
7- BURNOUT
8- AGE OF EMPIRES II
9- RESIDENT EVIL CODE: VER.
10- NBA LIVE 2002

PROEIN

Dynasty Warriors 3

La tercera parte de una de las sagas con más éxito en Japón aterrizará en febrero de 2002 en nuestro país para revivir auténticas batallas campales en vuestra PS2.

Tras mantenerse durante varias semanas consecutivas en los primeros puestos de las listas de ventas japonesas, pronto tendremos la ocasión de disfrutar en **España** de ***Dynasty Warriors 3*** (*Sangoku Musou* en **Japón**). Como la entrega anterior, se trata de un *beat'em-up* ambientado en las luchas por el poder durante el periodo feudal de la antigua **China**. Como rasgo distintivo presenta decenas de enemigos en pantalla a la vez y la posibilidad de utilizar animales como caballos y elefantes en la batalla. Además, incorpora un modo Cooperativo para dos jugadores. Todo apunta a un nuevo éxito.







PROEIN

SCI presenta dos títulos para PS2

Un simulador de guerra y un juego de conducción basado en una alocada competición real donde participan famosos a lo largo de 3000 millas.



Los creadores de *Carmageddon* quieren afianzar su posición ante la consola de **Sony**. En esta ocasión, han mostrado dos juegos. ***Conflict: Desert Storm***, un simulador basado en la guerra del **Golfo** donde controlamos a un escuadrón de la *Delta Force* americana o de los SAS británicos. Cada miembro del grupo está especializado en una tarea, francotirador, explosivos, armas pesadas, etc. El otro título nos traslada al ámbito de una carrera real al estilo de *Cannonball* que tiene lugar en **EE.UU.** y **Europa** alternativamente. Sortea a la policía para llegar el primero después de recorrer 3000 millas.



Artistas famosos y millonarios excéntricos son algunos de los participantes de esta carrera contra el reloj a lo largo de 3000 millas por Europa o Estados Unidos, que SCI ha trasladado a PlayStation 2.



ELECTRONIC ARTS

Need For Speed: Hot Pursuit 2

EA GAMES recupera la veterana saga con todos los ingredientes que la convirtieron en indudable referencia dentro del género de la conducción.

Vuelve y mejor que nunca. Como nos tiene acostumbrados esta licencia, de nuevo volverá a ofrecernos los más espectaculares modelos del mundo, incluyendo los buques insignia de fabricantes de la talla de **Ferrari**, **Porsche** o **Lamborghini**. Entornos súper detallados y realistas, con elementos activos a lo largo de los circuitos, como cascadas, surfistas cruces de ríos o incluso incendios. 12 trazados en los que nos podremos encontrar incluso con todo tipo de condiciones atmosféricas (incluyendo huracanes). Policía, tráfico real y diferentes niveles de Inteligencia Artificial para el nuevo ***Need For Speed***.

La primavera de 2002 recibirá a Need For Speed: Hot Pursuit 2, el mejor juego de la saga hasta la fecha, con increíbles efectos gráficos.





INFOGRAMES

El cine como protagonista

El gigante francés del videojuego ofrece dos formas bien diferentes de abordar el mundo del cine. La primera, encarnando a un especialista de coches en arriesgadas escenas. La segunda, como el mítico **Terminator**.

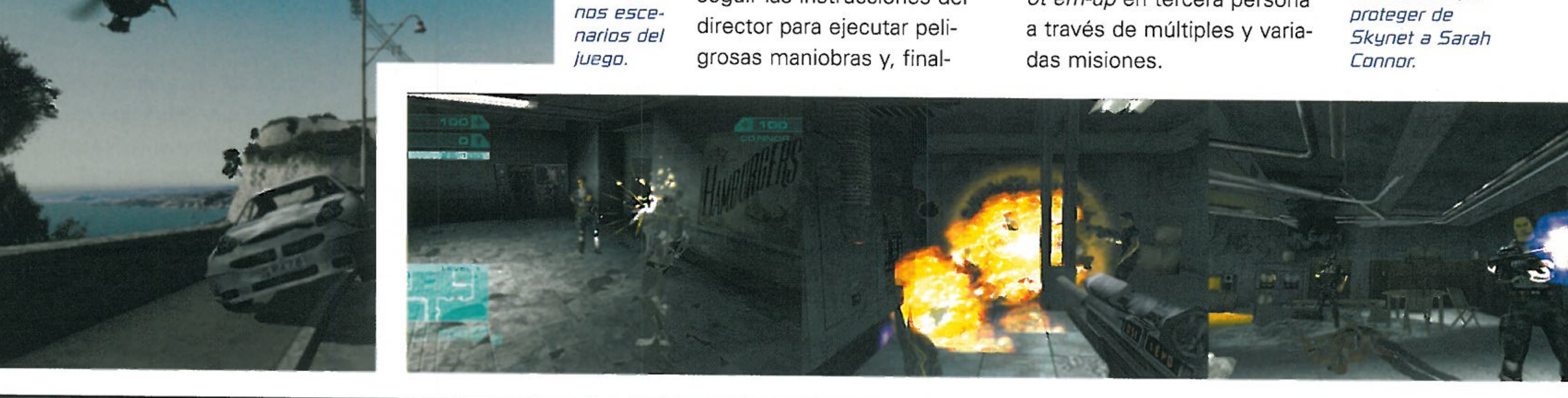




Londres, Bangkok o Mónaco son algunos escenarios del juego.

De la mano de los creadores de la saga *Destruction Derby* continúan explotando el género de conducción. Esta vez han vuelto a demostrar su originalidad realizando un fantástico simulador de especialista de cine. En diferentes misiones, el jugador deberá seguir las instrucciones del director para ejecutar peligrosas maniobras y, finalmente, ver el resultado de la escena. El juego no verá la luz hasta marzo de 2002. **Infogrames** también distribuirá ***Terminator***, basado en la película de **James Cameron**. Bajo la piel de **Kyle Reese**, seremos enviados al pasado para proteger a **Sarah Connor** en un *shoot'em-up* en tercera persona a través de múltiples y variadas misiones.

Como el protagonista del largometraje, tendremos que proteger de Skynet a Sarah Connor.



por << José Luis del Carpio >>

Organizador Personal - Hewlett Packard

Manuel Arenas

HP JORNADA 568

Un PDA elegante, robusto y versátil para llevar a todas partes

Características que al fin ha conseguido ganarse a **Hewlett Packard** para su familia de dispositivos portables gestores de información. La migración al sistema operativo *Pocket PC 2002*, junto con la casi obligada elección del microprocesador *StrongArm* de 206 MHz, 64MB de memoria y la notable mejora de la calidad gráfica de la pantalla, han sido elementos clave dentro de la evolución de la familia **Jornada**.

El Jornada 568

El objeto de análisis es el **Jornada 568**, el modelo más alto dentro de su gama y una propuesta que se acerca bastante al **iPAQ** de **Compaq** en cuanto a características de *hardware*, pero con varios detalles diferenciadores. Lo cierto es que las similitudes en el *hardware* estarán motivadas también por las exigencias del sistema operativo *Pocket PC 2002* de **Microsoft**, que con gran acierto se ha elegido como el sistema operativo de este potente PDA (*Personal Digital Assistant*). Sirvan como ejemplos la ingente cantidad de *software* disponible para *Pocket PC* o la elevada velocidad con la que se pudieron ver funcionar las *demos* del emulador *MAME* sobre el **Jornada**.
Velocidad y claridad gracias a las virtudes de su pantalla de 240 x 320 puntos y capaz de mostrar hasta 65.535 colores, y las prestaciones del procesador *StrongArm* de **Intel**.
Sin duda uno de los detalles más característicos del **Jornada** es la presencia de una tapa protectora para la pantalla que hará posible despreocuparse por la seguridad de la misma en el momento de su transporte en maletines o bolsillos. Su batería intercambiable de *Li-Ion* de alta capacidad es otra ventaja frente a muchos de sus competidores, ya que permitirá adquirir baterías adicionales en caso de necesidad, aunque sus 12 horas de autonomía son más que suficientes para soportar diariamente cargas elevadas de trabajo. Sin más que dejarlo de nuevo sobre el *craddle* mediante el cual se realiza la sincronización y la recarga de la batería, se volverá a estar en disposición de trabajar con el **Jornada**. No es necesario recargarlo del todo cada vez, aunque el tiempo necesario para ello no es en absoluto elevado.

http://www.hp.es

PVP-R: 139.900 Ptas

Sincronización

La sincronización será una de las rutinas diarias que habrá que realizar como tarea de mantenimiento casi obligatorio para sacar el máximo partido de este poderoso dispositivo. Además, si en el ordenador de sobremesa se dispone de una conexión activa de **Internet**, se podrá compartir con el **Jornada**, de modo que se



El aspecto externo del Jornada ha sido cuidado al máximo, junto con la ergonomía. De este modo, el acceso a los botones se realiza sin dificultad, tanto a los frontales como a los laterales.

La Pocket Camera es uno de los complementos más atractivos que se pueden adquirir para el Jornada. La integración es total, tanto a nivel de hardware como de software.





En la Pocket Camera integra un visor óptico y un botón de disparo, aunque en muchos casos será preferible controlar las funciones de la cámara desde el propio software del Jornada.

El botón central hace las veces de cursor, aunque el control del Jornada será realizado preferiblemente a través de su excelente pantalla táctil capaz de reconocer la escritura manual.



podrá acceder a la Red desde el propio PDA. Mediante el *software ActiveSync* de **Microsoft**, la puesta al día de los datos que se hayan configurado como actualizables se realiza sin intervención del usuario y en segundo plano, de modo que en pocos minutos se tiene al día toda la información. De especial interés para muchos usuarios será *AvantGo*. Mediante esta aplicación, integrada en *ActiveSync*, se podrán almacenar en el **Jornada** las páginas WEB favoritas, para su revisión *off line*. Además, muchas de ellas ya incluyen un formato especial compatible con las peculiaridades de los PDA, sobre todo en lo que a las dimensiones de la pantalla se refiere. Por supuesto, el correo y sus citas estarán también al día gracias a la compatibilidad entre el *Outlook 2002* del **Jornada** y el presente en *Windows*. Aunque será posible elegir soluciones de terceras partes si así se desea y a medida que vayan apareciendo.

Multimedia

Sin duda otro de los puntos fuertes del **Jornada 568**. Gracias a su excelente pantalla, calidad de audio y el *software Media Player*, será posible reproducir audio y vídeo sin más limitaciones que las impuestas por las dimensiones de la pantalla de este PDA. Por dimensiones, que no por la calidad. Incluso existe un *códec DivX!* compatible con los dispositivos *Pocket PC*, aunque no se pudo instalar correctamente (aún) en el **Jornada**. En el ámbito musical, la compatibilidad con los formatos *Windows Media Audio* (WMA) y *MP3*, junto con la posibilidad de emplear como medio de almacenamiento tarjetas de memoria *Compact Flash*, permite convertirlo en un reproductor de audio digital de gran calidad. Como visor de imágenes también ofrece unos resultados muy aceptables y de calidad. El visor de **HP** incluido es realmente versátil y completo, aunque es posible emplear otras soluciones como el famoso *ACDSee*. La posibilidad de emplear una cámara digital especialmente diseñada para los **Jornada** es un atractivo más que no se puede desdeñar. *Microsoft Reader*, el visualizador de libros electrónicos de **Microsoft**, es ahora más usable que nunca en su versión 2.0. Y la verdad es que la calidad de la letra es muy elevada y no se hace nada cansado para la vista. También podrán mostrarse en pantalla documentos en formato PDF y trabajar con documentos para *Word* gracias a la versión para PDA de *Microsoft Word* incluida.

Conclusión

En resumidas cuentas, el **HP Jornada 568** es lo más parecido a un PC que se puede llevar en el bolsillo de la americana. Y teniendo en cuenta su versatilidad y todas las funciones que aglutina en un solo dispositivo, su precio no deja de ser muy interesante. Eso sí, para sacarle el máximo partido lo ideal es adquirir una tarjeta de memoria *Compact Flash* de 64 MB o mejor aún de 128 MB, pero no cabe duda que con ello el precio final tal vez parezca demasiado excesivo.

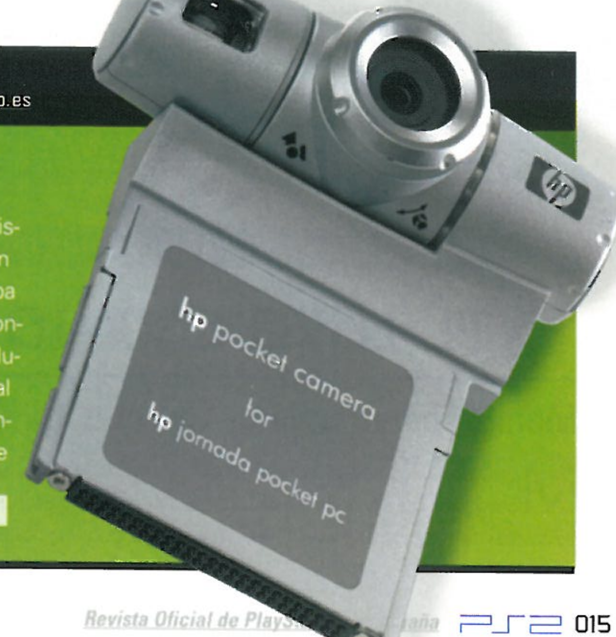
hp Pocket camera

http://www.hp.es

Un complemento perfecto para el Jornada

En no pocas ocasiones se utiliza como argumento en contra de la adquisición de un dispositivo como el **Jornada** la ausencia de aplicaciones prácticas y reales que permitan amortizar la inversión realizada. Para los más excécpticos, la **Pocket Camera** es la prueba de que los **PDA** han alcanzado su madurez, permitiendo abordar todo tipo de tareas y convirtiéndose en el compañero ideal, tanto para el trabajo como para el ocio. Con una resolución máxima de 640 x 480 píxeles, las fotos obtenidas a partir de esta mini cámara digital tendrán la calidad y la nitidez suficientes como para resolver tareas en las que prime la información visual sobre la capacidad para imprimir los resultados. Y con la ventaja de que cabe en un bolsillo.

PSC706 | PVP-R: 39.900 Ptas



Retroproyector - Thomson



52RW87ES

Sensaciones a lo grande

La gama **Scenium** recibe este retroproyector que permite al espectador disfrutar de una calidad de imagen excepcional desde cualquier ángulo. Disponible en 52 y en 44 pulgadas.

http://www.thomson-multimedia.com PVP-R: 615.627 Ptas

Reproductor MP3 - Verbatim

MP3 8CM CD PLAYER

Mp3 para CD de 8 cm.

Este reproductor de MP3 es tan pequeño que cabe en un bolsillo. Dispone de un anti-shock de 480 segundos y utiliza CDs de 8 cm. con una capacidad de 21 m. de música (sin comprimir).

http://www.verbatim.es/ PVP: 24.900 Ptas

Reproductor DVD - Sony

DVP-F21

DVD de diseño

Aunque es compatible con DVD, CD, CD-R y CD-RW, lo que distingue a este reproductor es su diseño (muy al estilo de **PS2**), que permite colocarlo tanto vertical como horizontalmente.

http://www.sony.es PVP-R: 75.000 Ptas

Enlace inalámbrico TV - Philips

SBC VL 1200

Televisores «en red»

Dos unidades, transmisora y receptora, servirán para compartir la entrada de las distintas fuentes de que dispongan dos televisores.

http://www.philips.es PVP-R: 36.603 Ptas

Altavoces - Sony

SS-LA500

Altavoces a la última

Y sólo por su extraordinario diseño, sino por la calidad de sus materiales y sus excelentes prestaciones. Están disponibles en cinco diferentes colores.

http://www.sony.es PVP-R: 45.500 Ptas c/u

Altavoces - Creative

INSPIRE 5.1 5300

Para jugadores avanzados y exigentes

Un juego de altavoces compuesto por 5 satélites más un subwoofer, especialmente diseñado para complementar las tarjetas de sonido **Creative Sound Blaster Audigy** o **Live! 5.1**. Es igualmente aprovechable para jugar en el ordenador como para eschuchar música o cine en cualquier otro sistema. Incluye mando a distancia por cable y se pueden personalizar los frontales.

PVP-R: 26.900 Ptas http://www.creative.com

Telefonía móvil - Nokia

7650

El primero con cámara integrada



Este terminal de **Nokia** incluye una cámara digital integrada con resolución VGA, gracias a la cual se podrán capturar y enviar imágenes. Dispone de un álbum de fotos para almacenar fotografías y, por supuesto, de una pantalla a color de 176x208. Incorpora conexiones GPRS y HSCSD, WAP, Bluetooth y conectividad por infrarrojos, correo electrónico y MIDP Java. Todavía habrá que esperar, ya que no estará disponible en el mercado hasta mediados de 2002.

http://www.nokia.es PVP: No disponible

Sistema de Entretenimiento Audiovisual para Automovil - Sony

XTL-W70/DVX-100

Monitor panorámico y reproductor DVD

Monitor de 7 pulgadas provisto de sintonizador PAL, y un cargador de DVD de 10 discos. Su mando a distancia dispone de las funciones habituales de un DVD convencional.

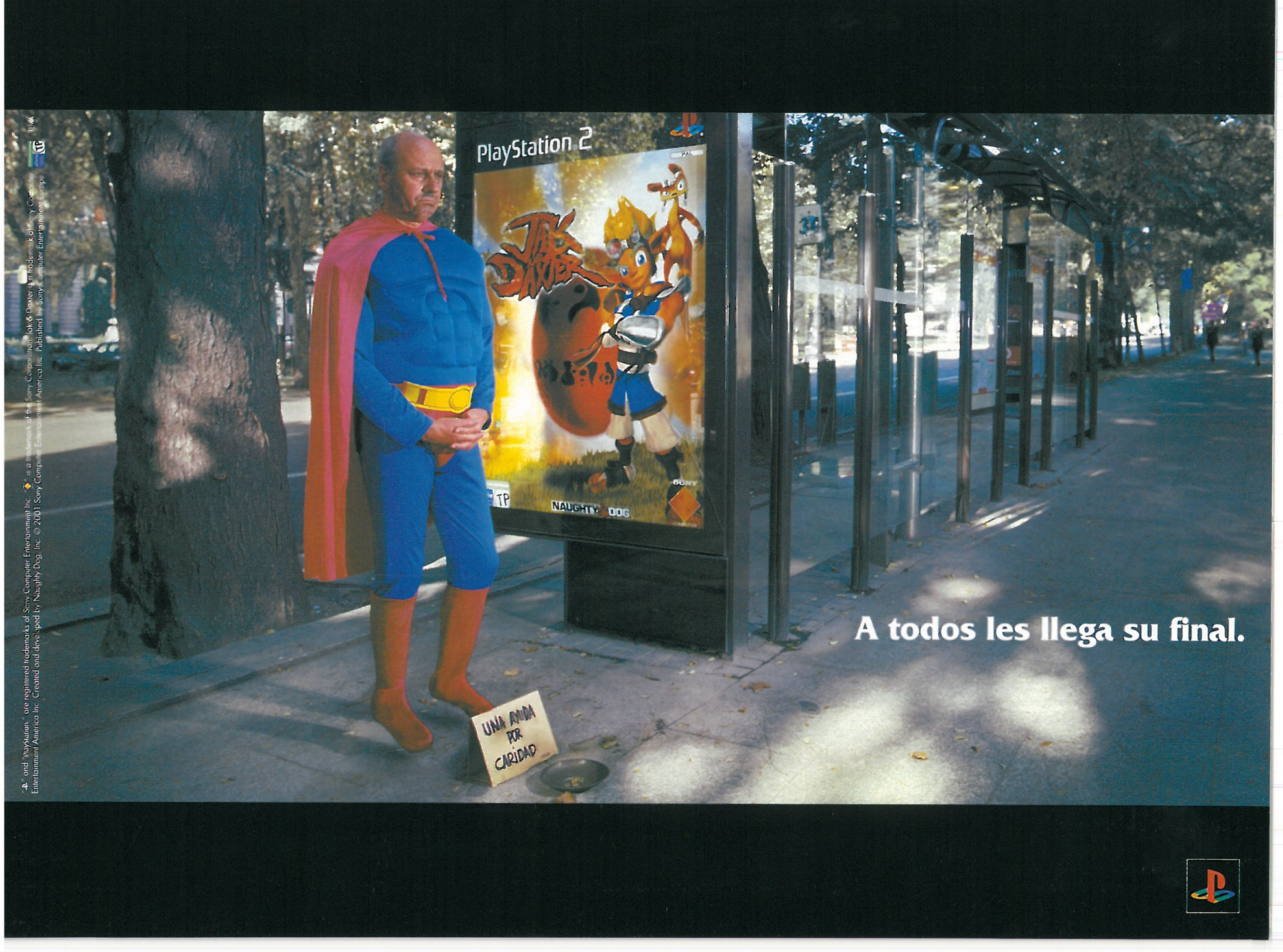


PVP-R: 226.900 Ptas

PVP-R: 199.900 Ptas

http://www.sony.es




PlayStation 2
Jak and Daxter
NAUGHTY DOG
SONY
UNA AYUDA POR CARIDAD
A todos les llega su final.
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "◆" is a trademark of the Sony Corporation. Jak & Daxter is a trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. Created and developed by Naughty Dog, Inc. © 2001 Sony Computer Entertainment America Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe.

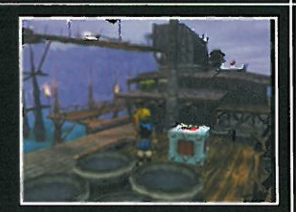


DVD DEMO [12]

Las navidades ya están aquí y como regalo especial os ofrecemos el mejor DVD de *demos* de PS2 hasta la fecha. Nada menos que 12 títulos diferentes.

[12 DEMOS JUGABLES]

JAK & DAXTER



El genial plataformas de **Sony** ya está en la calle. Para ir abriendo boca, nada mejor que esta *demo* en la que deberás ayudar a la extraña pareja a encontrar a la musa del escultor en la isla de **Misty**.

BURNOUT



Las carreras más salvajes de **PS2** se encuentran en este título de **Acclaim**. Conduce a toda velocidad esquivando el tráfico en **River City** a bordo de un *Sport Coupe* en nuestra *demo*.

DROPSHIP: UPF



El mes pasado ya os ofrecimos una *demo* de este simulador que promete arrasar, en la que pilotábais un caza. En esta ocasión os tocará manejar la metralleta de un vehículo de transporte de la UPF en tierra enemiga.

GTC AFRICA



Una primicia exclusiva, es la nueva saga de conducción que inicia **Rage**, creadores de *Wild Wild Racing*. La primera entrega se desarrolla en **África**. Conduce un *Subaru* por las llanuras del misterioso continente

LOTUS CHALLENGE



La escudería de lujo por fin tiene el título que se merece. En esta *demo* podrás optar entre disputar una carrera en *Bellingham* o participar en el divertido modo *Stunt* de variadas pruebas.

F1 2001



Electronic Arts ataca de nuevo con su simulador de Fórmula 1. Podrás participar en un desafío que consiste en tomar correctamente una serie de curvas y elegir entre los dos tipos de control.

EXTREME G 3



La tercera entrega de las carreras futuristas se muestra más veloz que nunca. Para comprobarlo podrás disputar una carrera completa en el circuito de *Megalopis 7* contra rivales de lo más agresivo.

ESPN SKATEBOARDING



Para hacerle competencia a *Tony Hawk*, **Konami** lanza su propio simulador de *Skateboarding* extremo. En la *demo* tienes a tu disposición dos modos de juego, el *Vert* y el *Park Mode*.



TOP GUN



Una película tan famosa se merecía una conversión a videojuego. Ahora podrás emular a **Tom Cruise**, pilotando un caza de combate en una misión: en una plataforma petrolífera del **Círculo Polar Ártico**.

G-SURFERS



Otra de carreras futuristas, pero esta vez a bordo de unas extrañas y aerodinámicas naves. En la *demo* podrás elegir entre disputar una carrera o construir tu propio circuito.

PROJECT EDEN



La cooperación entre los cuatro integrantes del equipo es la base en este juego de ambientación a lo Blade Runner. Guíalos hasta el ascensor del centro comercial combinando sus habilidades específicas.

THUNDERHAWK



Vuelve el helicóptero más famoso para repartir metralla en **PS2**. En la *demo* que os presentamos accederéis directamente a una fase de infiltración y ataque a una base aérea enemiga y a instalaciones cercanas.

VÍDEO DEMOS Y EXTRAS

Ecco the Dolphin



Headhunter



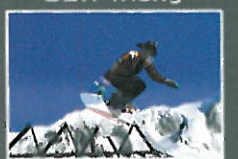
Rez



Shadowman 2



SSX Tricky



Final Fantasy



KING'S FIELD IV

El clásico de PSone ya está disponible para PS2

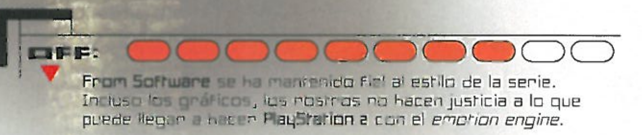
FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: FROM SOFTWARE
- DESARROLLADOR: FROM SOFTWARE
- GÉNERO: RPG 3D
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- FECHA DE APARICIÓN: 04-10-2001



por << R. Dreamer >>

No es la saga más popular de **From Software**, pero sí una de las más conocidas en **Japón**. Se podría decir que de culto, porque todos los *King's Field* han hecho gala de una atmósfera y una ambientación características. Desde su aparición, como uno de los primeros lanzamientos para **PlayStation**, ha mantenido el mismo espíritu. Un *RPG* en primera persona rodeado de un halo de misterio. Y **From Software** ha continuado con la tradición en la cuarta entrega. Nos tendremos que desenvolver en un mundo laberíntico, donde los mapas se vuelven imprescindibles, habitado por criaturas infernales como esqueletos, plantas carnívoras o insectos gigantes. En los combates, subiremos los puntos de experiencia y encontraremos objetos con los que equipar a nuestro caballero para que sufra menos daños y tenga mayor potencia en sus ataques. Las mejoras gráficas, respecto a la versión para **PSone**, son notables. Como los efectos de luz y algunos escenarios exteriores. Sin embargo, el diseño de los personajes no está a la altura de lo que los usuarios esperan de un juego para **PS2**. De todas formas, si eres un fan de la saga, *KF4* te gustará.



From Software se ha mantenido fiel al estilo de la serie. Incluso los gráficos, los rostros no hacen justicia a lo que puede llegar a hacer PlayStation 2 con el *emotion engine*.



Aunque sea un juego dirigido a un público minoritario, sus seguidores encontrarán más de lo mismo. Escenarios laberínticos, seres de ultratumba y combates en tiempo real.

La intro despliega intrigantes imágenes de una criatura paseando por un bosque y un ejército fantasmal marchando hacia la guerra.





Seres de ultratumba

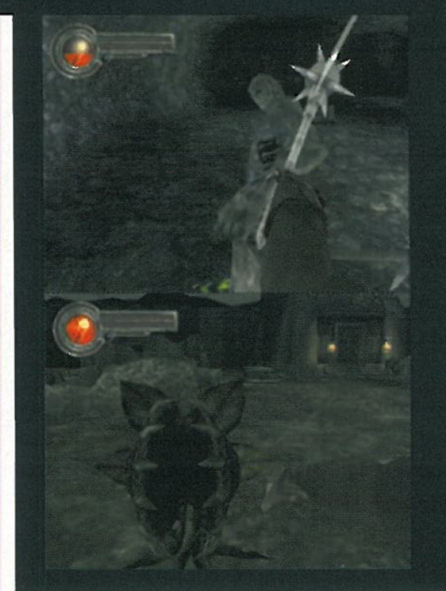
El mundo de *King's Field* está habitado por todo tipo de criaturas y alimañas tenebrosas

Desde su primera aparición en **PSone**, esta saga se ha caracterizado con unos enemigos desagradables y cuya aparición hace crecer la angustia del jugador. Sobre todo por la lentitud de las reacciones del protagonista y porque los combates son en primera persona. En el cuarto capítulo se repite la historia, con la salvedad de que se ha mejorado bastante el aspecto de los seres gracias al *hardware* de **PS2**, aunque continúan siendo bastante repelentes.

<From Software mantiene el espíritu que ha caracterizado a la saga *King's Field* con mejoras gráficas en su debut en PlayStation 2>








SPY HUNTER®
PlayStation 2
SPY HUNTER
>> MISIÓN: DESTRUIR ORGANIZACIÓN "NOSTRA"
>> LOCALIZACIÓN: PAISES EUROPA
>> VEHÍCULOS DISPONIBLES: G-6155 INTERCEPTOR
MOTORCICLE
JET WATERCRRAFT
SPEED BOAT
>> ARMAS: AMETRALLADORAS
CAÑONES 9MM
MISILES
>> ARMAS DEFENSIVAS: LANZAR HUMO
LANZAR ACEITE
LANZALLAMAS
PlayStation 2
MIDWAY
www.spyhunter.midway.com
Spy Hunter © 2001 Midway Amusement Games LLC. Todos los derechos reservados. Spy Hunter, Midway y los logos de Midway son marcas comerciales de Midway Amusement Games, LLC. Utilizado con permiso. Desarrollado por Paradigm Entertainment, Inc. "Theme from Peter Gunn" compuesto y acompañado por Henry Manzini. Editado por Northridge Music Company (ASCAP)/ Universal MCA Music Publishing, una división de Universal Studios, Inc. Distribuido bajo licencia por Midway Games Ltd. Playstation y su logo son marcas comerciales registradas de Sony Computer Entertainment Inc. Todos los derechos reservados.
Paseo de la Castellana, 9-11 ¬ 28046 Madrid ¬ Telf. 91 789 35 50 ¬ Fax: 91 789 35 60
Virgin INTERactive
www.virgin.es

SKY GUNNER

La nueva fantasía aérea de Sony

FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: SONY C.E.
- DESARROLLADOR: PIXEL ARTS
- GÉNERO: SHOOTER 3D
- FORMATO: CD-ROM
- JUGADORES: 1
- FECHA DE APARICIÓN: 27-09-2001



por << The Elf >>

La última creación de **Sony C.E.** para **PS2** es pura fantasía japonesa. El anacronismo en estado elemental al servicio de un *shooter* 3D en el que se dan cita todos los valores clásicos de las producciones del sol naciente. Nada mejor para empezar que una *intro* de exquisita realización acompañada de una composición memorable para dar paso a un auténtico y continuo homenaje a los personajes creados por **Kei Watanabe**. Los diseños de todas las aeronaves, enemigos y una ambientación rica en detalles y cromatismo, claramente basada en los albores de la revolución industrial europea, recrean el escenario perfecto de las aventuras aéreas de los tres protagonistas de ***Sky Gunner***. **Femme**, **Ciel** y **Copain**. Pronto nos veremos arropados por una sólida historia plagada de diálogos y preparativos para la batalla que en numerosas ocasiones eclipsan el desarrollo del juego. Un ritmo claramente marcado por combates contra infinitas formaciones de enemigos de todo tipo e intensos enfrentamientos contra *final bosses* de gran envergadura y resistencia. A la gran brillantez audiovisual hay que sumarle un motor gráfico aparentemente sólido asaltado por continuas ralentizaciones. Otros aspectos criticables de ***Sky Gunner*** son su escasa longitud, el ser algo facilón y no otorgar la suficiente libertad al jugador para surcar los cielos a su antojo.



ON: ●●●●●●●○○○

El apartado gráfico es digno de mención y ha sido cuidado hasta el más mínimo detalle. Podremos seguir la historia con diferentes personajes. Los enemigos finales son muy buenos.

OFF: ●●●●●○○○○○

Es un poco corto, algo facilón y tiende a ralentizarse continuamente. A veces estaremos más tiempo presenciando diálogos que jugando.



Además del disparo normal contaremos con tres tipos de armas especiales. Fuegos artificiales de gran efectividad gráfica y ofensiva, misiles sabueso y unas cruces que se incrustan en los enemigos.



< Un *shooter* con gráficos deliciosos >





El cuidado diseño de los personajes ha corrido a cargo de Kei Watanabe.

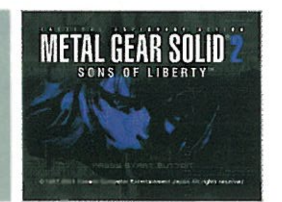
Brutos mecánicos

Son la auténtica salsa de los combates en *Sky Gunner*

Aunque los combates contra enemigos de poca entidad son plenos en acción, la auténtica diversión comienza con los *Final Bosses*. Son gigantescos, duros de pelar, no están quietos y suelen ofrecer múltiples blancos a destruir. Y por si ésto fuera poco, también tendremos que dar buena cuenta, o al menos evitar, multitud de formaciones de enemigos de apoyo, cañones tierra-aire y todo tipo de ingenios bélicos.



por << Nemesis >>



FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: KONAMI
- DESARROLLADOR: KCE JAPAN
- DISTRIBUIDOR: KONAMI
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: TACT. ESPIONAG. ACT.
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: NTSC-USA
- JUGADORES: 1
- FECHA DE APARICIÓN: 14-11-2001

METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY

Una auténtica caja de sorpresas...

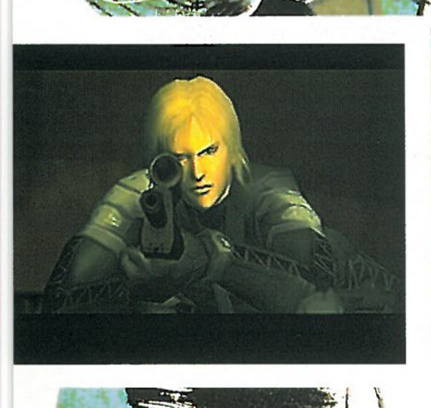
Respaldado por su incontestable carisma dentro y fuera de **Konami** y el éxito mundial del primer *Metal Gear Solid*, **Hideo Kojima** se ha permitido ejecutar en ***MGS2 Sons Of Liberty*** dos jugadas tan originales como arriesgadas. Una de ellas fue la *demo* jugable, en la que se mostraba la mecánica y el impresionante entorno gráfico del juego más esperado para **PlayStation 2** cuando todavía quedaba un año largo para verlo en la calle. La otra maniobra, genial aunque no carente de polémica, ha sido ceder el protagonismo del juego, a mitad de la aventura, a otro personaje. La existencia de **Raiden**, el rubio fichaje de **Fox Hound**, ha sido un «Secreto de Estado» celosamente guardado por **KCE Japan** hasta la aparición de ***Sons Of Liberty*** en el mercado americano. Las secuencias de vídeo mostradas en el **E3**, con **Snake** combatiendo a un *Harrier* sobre el puente de **George Washington** no existen en el juego. Eran la cortina de humo para salvaguardar la identidad del personaje que protagoniza el segmento más largo de la aventura, el que transcurre en la plataforma marina. Severas reglas impuestas por **Konami Europa** nos impidieron desvelar su identidad en el pasado número, pero ahora que tenemos las manos libres podemos desvelar por fin todo lo que os ofrecerá el título más esperado de la corta historia de **PlayStation 2**. ***MGS 2 Sons Of Liberty*** se divide en dos capítulos bien diferenciados: *Tanker* y *Plant*. El primero comienza exactamente igual que la *demo* jugable, está completamente protagonizado por **Solid Snake**, y no os

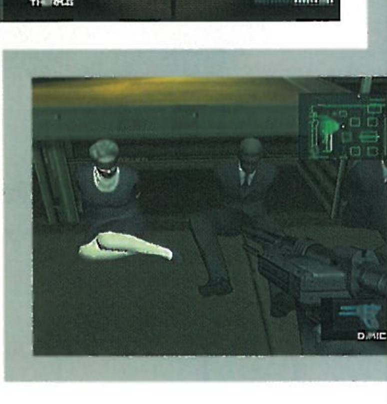
Emoción sin límite

MGS 2 Sons Of Liberty no te dará un segundo de respiro...

Combatirás a un *Harrier* (en un sospechoso paralelismo con el helicóptero del primer *MGS*), bucearás en busca de la hermana de **Otacon** y usarás un micro direccional para localizar un marcapasos entre los corazones de los rehenes.



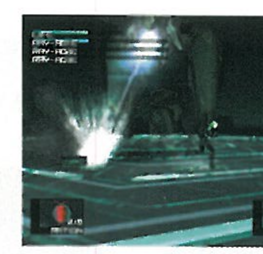






preocupéis, ofrece mucho más de lo que mostró hace año y medio. El segundo capítulo, *Plant*, tiene su origen dos años después de los incidentes del carguero **Discovery** y gira en torno a un nuevo personaje, **Raiden**, el nuevo delfín del coronel **Campbell**. Dado que lo mejor que tiene ***Sons Of Liberty*** son sus múltiples giros argumentales, tampoco voy a destripar, ni mucho menos, el guión del juego. En él, **Hideo Kojima** vuelve a demostrar que habría sido un excelente guionista para **Hollywood**, con una historia llena de trampas, traiciones, drama y una gran sorpresa final que explica el indudable paralelismo entre *Metal Gear Solid* y su secuela. A pesar del cambio de protagonista, la mecánica de ***Sons Of Liberty*** es parecida a la del *MGS* de **PSone**, salvo las nuevas aportaciones que ya quedaron patentes en la *demo* jugable, como apuntar en primera persona, esconder los cuerpos de los guardias caidos o utilizar rehénes. Al estar entrenado, como **Snake**, al calor de *Fox Hound*, **Raiden** posee los mismos conocimientos de artes marciales, ocultación y uso de armamento. Volverás a utilizar la **Socom**, los misiles *Stinger* y *Nikita*, el rifle de francotirador PSG-1, las minas antipersonales, las granadas *chaff*... y descubrirás todo un nuevo arsenal consistente en rifles de asalto como el AKS-74U, sensores de movimiento e incluso revistas gua-

<*Sons Of Liberty* llegará aquí el próximo mes de febrero>

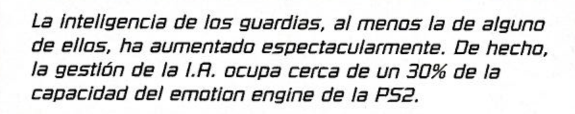






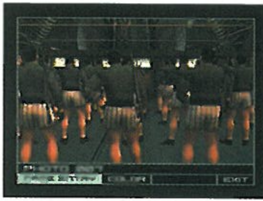


La inteligencia de los guardias, al menos la de alguno de ellos, ha aumentado espectacularmente. De hecho, la gestión de la I.A. ocupa cerca de un 30% de la capacidad del emotion engine de la PS2.





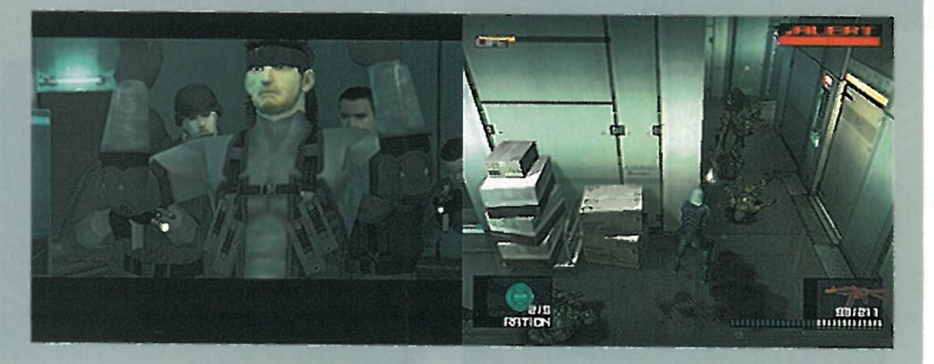




Snake o Raiden

La gran jugada de Kojima: dar mayor protagonismo a un nuevo personaje

Incluso en la misma **Konami** esta decisión provocó controversias, pero **Hideo Kojima** lo tenía claro: era su juego y se haría como el quería. A él debemos que el segmento de mayor duración de ***Sons Of Liberty***, *Plant*, haya sido protagonizado por **Raiden**, en lugar del carismático **Solid Snake**. Aunque no os preocupéis, en contra de lo que todos piensan, **Snake** no ha muerto...







El manual de la versión americana de Sons Of Liberty es bastante bonito e incluye un simpático manga que reproduce la secuencia de introducción del juego.

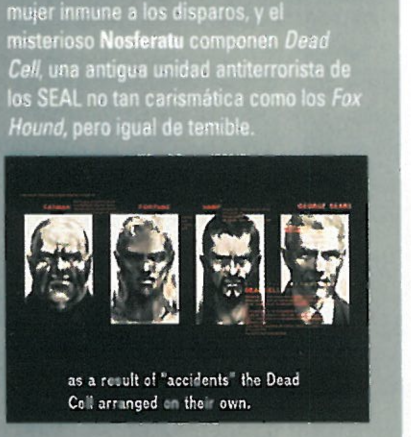
rras que, convenientemente abandonadas en el suelo, distraerán la atención del enemigo mientras huyes. Cualquier herramienta es válida para sortear la vigilancia de unos enemigos, a los que se dedica un 30% de la capacidad del *emotion engine* de **PS2** sólo para gestionar su inteligencia artificial. Se acabó aquello de romper el cuello del soldado y ya está. Los soldados actuan en grupos de tres a cuatro hombres, algunos de ellos conectados permanentemente por radio con otros comandos. La simple interrupción de esas comunicaciones hará saltar la alarma y provocará la aparición de otros soldados más fuertemente armados que no dudarán en parapetarse tras esquinas y escudos antidisturbios mientras te acribillan con sus AKS-74U. Escóndete en el armario cada vez que vengan, usa el micrófono direccional para escuchar conversaciones a través de las paredes, descuélgate por las barandillas o demuestra tu pericia con la espada. Este nuevo *Tactical Espionage Action* multiplica en duración y posibilidades de juego a su predecesor, aunque se hace indudablemente corto. En una reveladora entrevista a la página *web Gamespot*, **Hideo Kojima** se lamentaba de que la necesidad de sacar imperiosamente el juego a la venta en el mes de noviembre en **Estados Unidos** les ha impedido añadirle todos los extras que les hubiera gustado. Extras que sí estarán en la versión japonesa y posiblemente en la europea. La temible censura, producto de los ataques terroristas del 11 de septiembre, se ha cebado en la versión americana, de la que se ha eliminado una importante secuencia final que tiene como escenario el distrito financiero de **Nueva York**. (¡También es

<El *MGS 2* europeo podría tener más extras que el americano>

Dead Cell

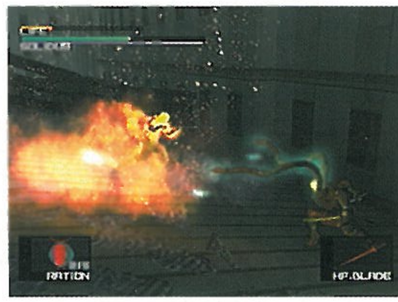
Una cuadrilla de nuevos y místicos villanos te espera

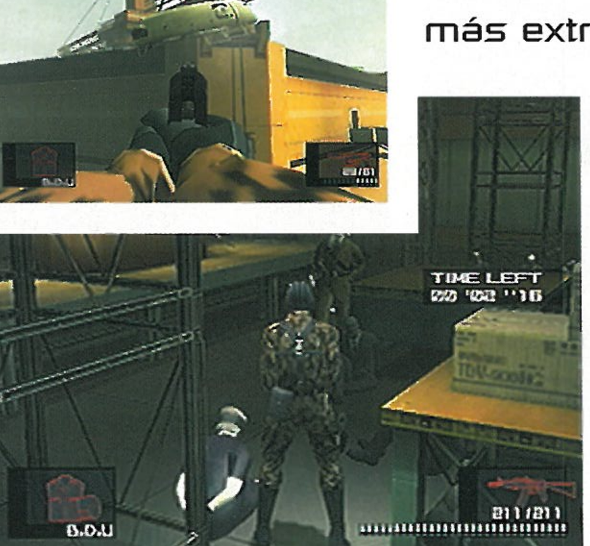
Nada puede emular el impacto que nos causó en el pasado personajes como **Psycho Mantis** o la kurda **Sniper Wolf**, **Fatman**, el experto en bombas, **Fortune** la mujer inmune a los disparos, y el misterioso **Nosferatu** componen *Dead Cell*, una antigua unidad antiterrorista de los SEAL no tan carismática como los *Fox Hound*, pero igual de temible.

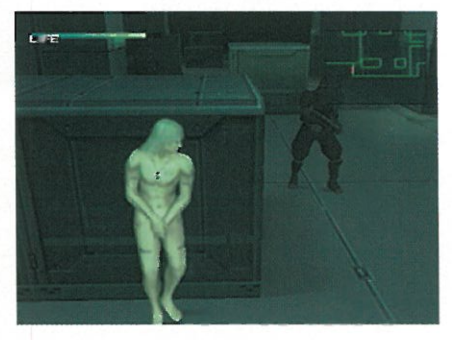












Tras su encuentro con Solidus y Revolver Ocelot, el pobre Raiden acabará literalmente «en cueros». Qué temible dilema: ¿Cubrirse las vergüenzas o luchar con las dos manos a pesar de las miradas indiscretas?

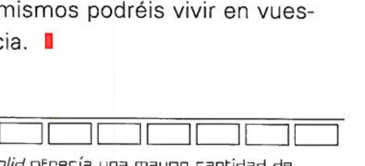


Un concurso internacional promovido por KCE Japan en Internet tenía como recompensa ver tu nombre en una de las chapas de identificación del enemigo.



casualidad!). La buena noticia es que el ***MGS 2 S.O.L.*** japonés sí incluye dicha secuencia, por lo que aún nos queda la esperanza de poder disfrutar del juego íntegramente en Europa. De momento, y si nadie lo remedia a última hora, ***Sons Of Liberty*** llegará en febrero con los textos en castellano y las voces en inglés, lo que sería una pena, aunque el trabajo de **David Hayter** y el resto de los actores que prestan su voz a los personajes es encomiable. El propio **Kojima** y el contacto de **KCE Japan** con **Konami América**, **Scott Dolph**, se encargaron personalmente de supervisar el doblaje americano. Y es que ***Sons Of Liberty*** traspasa las barreras del videojuego para convertirse en una verdadera película de **Hollywood** en la que el jugador es protagonista. La música de **Harry Gregson-Williams** (*La Roca*, *Armageddon*) y el Dolby Digital 5.1 (para las secuencias de *intro* y final, el resto del juego es en Dolby Surround) dan buena muestra de ello. En poco más de un mes vosotros mismos podréis vivir en vuestras carnes esta experiencia.

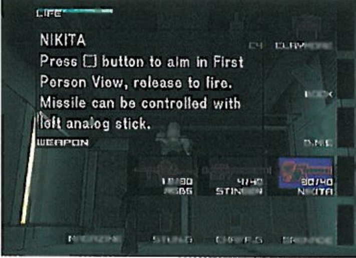




El primer *Metal Gear Solid* ofrecía una mayor cantidad de extras. **Kojima** ha prometido incluir más en la versión japonesa, y con un poco de suerte, en la europea.

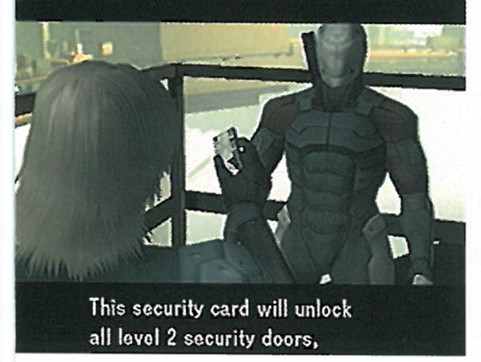


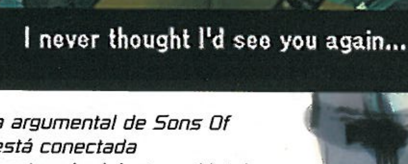
Hoy por hoy, el más espectacular juego que podrás encontrar para PS2. Ve ahorrando para el equipo 5.1 porque sólo por la música de la *intro* ya merece la pena el gasto.



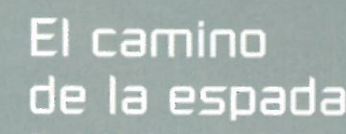








La trama argumental de Sons Of Liberty está conectada directamente a la del primer Metal Gear Solid y ofrece unas cuantas sorpresas y drama al más puro estilo Hideo Kojima.

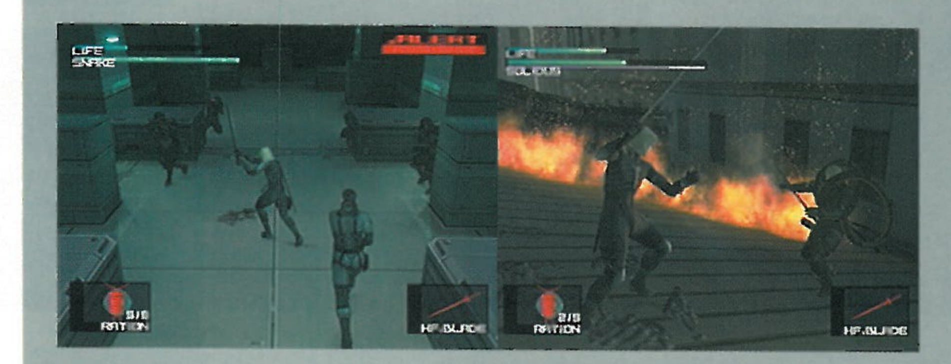


El camino de la espada

Emula al mismísimo Grey Fox utilizando la katana como arma

Llegar al último segmento de la aventura tiene una inesperada y grata recompensa: poder utilizar una katana para atacar y detener las balas enemigas, tal y como hacía el *ninja* en el primer *Metal Gear Solid*. Pero para llegar hasta aquí, sudarás sangre...

¡¡¡El ninja!!! ¡Si Grey Fox había muerto aplastado por Metal Gear Rex! ¿Será él o un impostor? Tendréis que descubrirlo por vosotros mismos...



por << Dani3po >>

Ficha técnica

- **COMPAÑÍA:** SONY C.E.
- **DESARROLLADORA:** STUDIO LIVERPOOL
- **DISTRIBUIDORA:** SONY C.E.
- **PAÍS DE ORIGEN:** REINO UNIDO
- **GÉNERO:** VELOCIDAD
- **FORMATO:** DVD-ROM
- **VERSIÓN:** PAL
- **JUGADORES:** 1-2
- **FECHA DE APARICIÓN:** FEBRERO 2002



Ha llovido mucho desde que vimos las primeras imágenes de este juego. Fue anunciado como uno de los primeros lanzamientos de la consola, pero ha tardado en llegar un poco más. Y, aunque suene a tópico, la espera ha merecido la pena. El espíritu clásico de la saga se mantiene intacto gracias a sus señas de identidad: naves que desafían las leyes de la gravedad, velocidad extrema y unos circuitos de arquitectura imposible. El control, algo criticado en anteriores entregas de *Wipeout*, ha sido mejorado hasta hacer las naves de lo más manejable gracias al uso de los aerofrenos izquierdo y derecho. En cuanto al apartado gráfico es ciertamente difícil encontrar, actualmente en **PS2**, un *engine* más suave y detallado. Los vehículos discurren por la pantalla y ante tus ojos con una agilidad sorprendente gracias al alto *frame rate* constante. Una delicia visual y jugable.

WIPEOUT FUSION

El rey de la velocidad terminal ha vuelto

ON: 

Se han respetado las bases del juego a la vez que se han añadido cosas como la mejora de la nave con créditos o los novedosos modos Zona y Desafío.

OFF: 

Sólo el hecho de que no te gusten este tipo de juegos podría mantenerte alejado de esta obra de arte hecha juego. O quizá tu propensión al mareo por exposición a altas velocidades.









Al comenzar, vuestra mayor preocupación será acabar las carreras enteras. La competencia entre los 16 participantes es feroz y las armas resultan de lo más efectivo, sobre todo en manos de los enemigos.



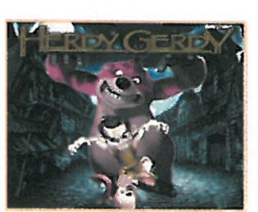
Novedades

La quinta entrega de la serie incluye jugosas incorporaciones

Entre ellas destacan la incorporación de dos pilotos por equipo, el líder y el segundón (como si de la Fórmula 1 se tratase). Además las naves pueden ser optimizadas en diversos puntos, e incluso cambiar de apariencia externa, a través de los créditos que obtendremos al acabar cada carrera. Asimismo se incluye una galería con bellas ilustraciones basadas en los circuitos del juego.



por << Anna >>



Ficha técnica

- COMPAÑÍA: EIDOS
- DESARROLLADOR: CORE DESIGN
- DISTRIBUIDOR: PROEIN
- PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
- GÉNERO: AVENTURA
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1
- FECHA DE APARICIÓN: FEBRERO 2002

HERDY GERDY

Core comienza una nueva vida

Comenzó siendo para **N64**, después pasó a **DC** y finalmente **PS2** será la afortunada en dar la bienvenida a ***Herdy Gerdy***. Quizá las exigencias del juego son las causantes de tal decisión o quizá hayan sido los casi tres años de desarrollo los que han determinado su destino. Pero la cuestión es que **Core Design** ha moldeado un exhaustivo título, donde la originalidad, perfección y belleza visual se dan cita. Y, aún sin ver la versión final, se puede apreciar su cuidado proceso. Para recrear los 30 extensos niveles, perfectamente detallados e iluminados, ha contado con el talento de animadores procedentes de **Disney** y **Warner**, de ahí su peculiar aspecto de dibujos de animación acorde con la misión del juego: guiar a los animales de la isla a un lugar seguro y, como cada especie (20 en total) posee su propia IA, estudiar el método de pastoreo para cada raza.



ON: Un apartado gráfico de excepción: extensas localizaciones, expresiones y movimientos de los personajes idénticos a los de dibujos animados. Cada criatura posee su propia IA.



OFF: Si en la versión final los textos y las voces no son dobladas al castellano, *Herdy Gerdy* perderá gran parte de su encanto, pues gran parte de la acción depende de los diálogos.





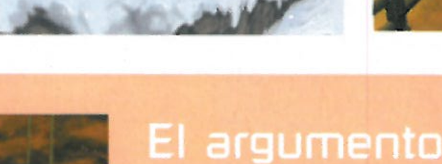


En ocasiones, deberemos retorceder a lugares ya visititados con el fin de encontrar nuevos utensilios que nos permitan persuadir a las diferentes criaturas de la isla.









El argumento

La sucesión del Maestro Pastor

Zaford quiere hacerse con el poder de la isla y dar comienzo a la era de las sombras. Para ello, ha hechizado a su mayor rival, dejándolo en un estado de sueño profundo. Pero **Gerdy** se presentará al torneo e intentará derrotar a **Zaford**.



por << Anna >>

Ficha técnica

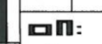
- COMPAÑÍA: THQ
- DESARROLLADOR: BLUE PLANET SOFTWARE
- DISTRIBUIDOR: PROEIN
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: PUZZLE
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: NTSC-USA
- JUGADORES: 1-4
- FECHA DE APARICIÓN: PRINCIPIOS 2002

TETRIS WORLDS

THQ presenta la nueva forma de jugar al *Tetris*

THQ abre el baúl de los recuerdos para rescatar uno de los *puzzles* que, en la década de los 80 y 90, se adueñó de las salas recreativas de todo el mundo. Y aunque la obra del matemático ruso ha sufrido pocas modificaciones, ha conseguido adaptarse a las exigencias de los distintos sistemas domésticos que han ido apareciendo año tras año. Asimismo, la mecánica de ***Tetris Worlds*** continúa siendo la original, encajar adecuadamente las piezas que van apareciendo en pantalla, pero la auténtica novedad de esta versión es que el desafío se traslada a seis mundos diferentes con insólitas localizaciones y sorprendentes efectos visuales. Cada uno de los seis escenarios presenta un modo de *Tetris* cronometrado y distinto (*Fusion*, *Hot-Line*, *Cascade*, *Sticky*, etc.) y la posibilidad de participar hasta cuatro jugadores de manera simultánea en la opción *Arcade*.

ON:

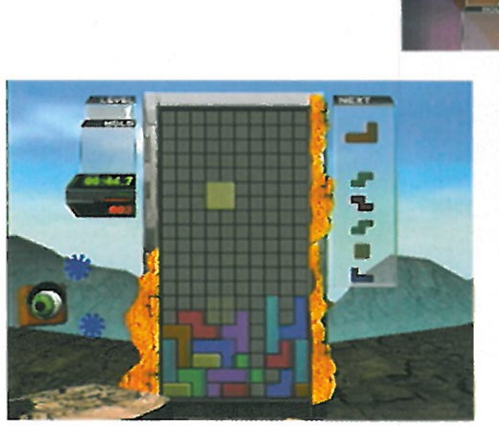


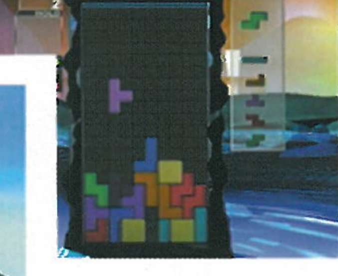
Los seis diferentes modos de juego hacen de cada puzzle un *Tetris* diferente. Pero, sin duda, el modo *Multiplayer* es una de las mejores opciones de *Tetris Worlds*.

OFF:

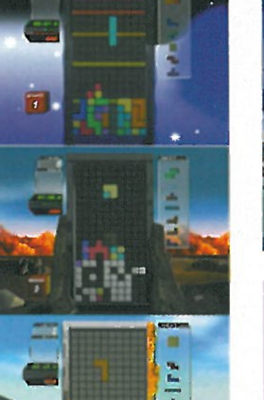


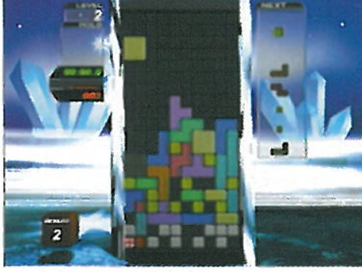
El juego aún no está acabado, pero esperemos que cuando salga a la venta supere gráficamente a la versión de GBA, pues ésta posee animaciones dentro de los *puzzles*.

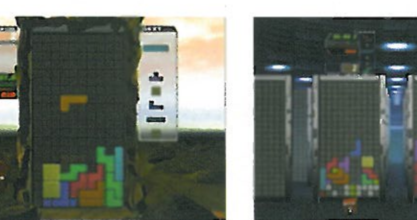


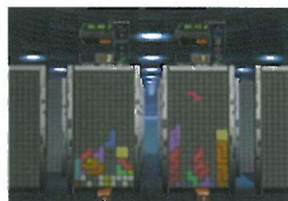


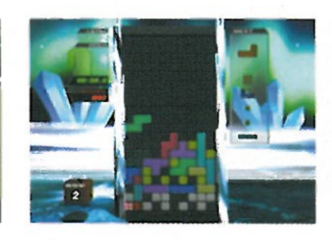
Las líneas desaparecerán de la pantalla de una manera u otra, dependiendo del escenario en el que estemos jugando.

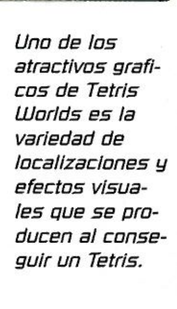












Uno de los atractivos graficos de Tetris Worlds es la variedad de localizaciones y efectos visuales que se producen al conseguir un Tetris.

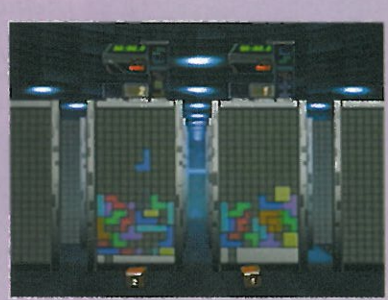


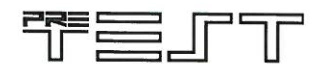
Multiplayer

Un desafío más que competitivo

La única diferencia que presenta el modo *Arcade* con respecto al modo Historia, es que los singulares escenarios y efectos visuales están ausentes. Sin embargo, en esta modalidad, la diversión es mayor, ya que hasta cuatro jugadores podrán participar de manera simultánea y, cada uno, tendrá la posibilidad de elegir entre los seis tipos de tetris que aparecen en el modo principal del juego.







por << Nemesis >>



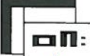
Ficha técnica

- COMPAÑÍA: NAMCO
- DESARROLLADOR: NAMCO
- DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: SIMULADOR DE VUELO
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: NTSC
- JUGADORES: 1
- FECHA DE APARICIÓN: FEBRERO 2002

Otro de los buques insignias de **Sony**, un juego de aquellos que convirtieron a **PlayStation** en la consola con más éxito de los 90, está a punto de ser lanzado en nuestro país. La saga *Ace Combat*, con tres capítulos a sus espaldas, es la que acercó los simuladores de vuelo al gran público. Un control muy simplificado, que nada tiene que ver con las complicaciones de los títulos de **PC**, y un entorno gráfico fotorrealista son las principales bazas de ***Ace Combat 4***. Valles nevados, cordilleras rocosas, el mar e incluso una gran urbe han sido recreados con una fidelidad asombrosa. Igualmente, las aeronaves son réplicas exactas de aviones reales, armas incluidas. Siguiendo la línea que marco *AC: Electrosphere*, el juego cuenta con una densa trama que se desarrolla a través de secuencias al estilo cómic. Sin duda será una digna continuación de la serie.

ACE COMBAT: DISTANT THUNDER

Los cazas más realistas surcan los cielos de **PlayStation 2**



Los escenarios están creados con un detalle nunca visto hasta ahora, mejor incluso que los simuladores de PC. La jugabilidad clásica de la saga se mantiene intacta.



Quizá no acabe de llenar a los que buscan la rigurosidad y el realismo total en un juego. Por lo visto, no parece que vaya a ser excesivamente largo.



La recreación del terreno, donde se desarrolla la misión, destaca por su extremo parecido con las fotos vía satélite.

Cada caza cuenta con una vista interior de la cabina creada fielmente y con multitud de detalles reales.

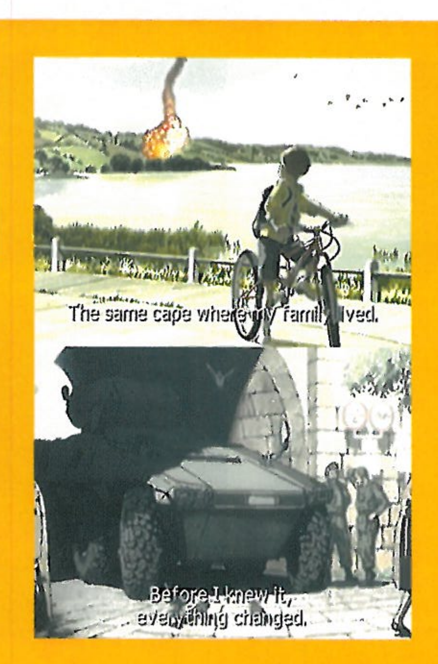


Se ha incluido una cámara que sigue a los misiles hasta que hacen impacto en el blanco.

Un trueno distante

El guión del juego tiene gran peso específico en el desarrollo del mismo

A diferencia del resto de simuladores de vuelo, las misiones se encuentran perfectamente enlazadas por secuencias que explican la historia del protagonista, que vio morir a toda su familia por el accidente aéreo de un caza de combate. La guerra entre las fuerzas aliadas de la *ISAF* y la invasora **Eurasia**, con su cañón *Stonehedge*, acapara el resto de la trama.



por << De Lúcar >>

Ficha Técnica

- COMPAÑÍA: INFOGRAMES
- DESARROLLADOR: PITBULL
- DISTRIBUIDOR: INFOGRAMES
- PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
- GÉNERO: CONDUCCIÓN
- FORMATO: CD-ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1-2
- FECHA DE APARICIÓN: FEBRERO 2002



TEST DRIVE: OVERDRIVE

El clásico de PSone romperá todos los moldes en PS2

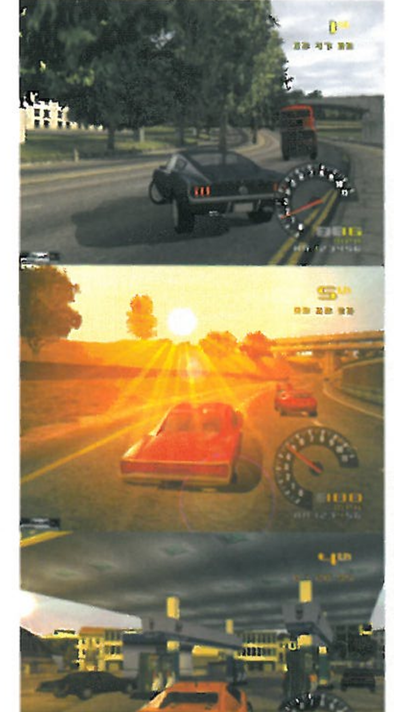
Si hay un título complicado de hacer *previews*, ese es ***Test Drive***. Tradicionalmente, de la versión *beta* a la final, hay tantos e inesperados cambios que, a lo largo de estos años, más de un lector habrá podido pensar que hablamos de juegos distintos. Para evitar confusiones, en esta ocasión será mejor que nos ciñamos a lo que es seguro que estará en ***Test Drive Overdrive*** para **PS2**. Enorme realismo gráfico y preciosista realización de los coches y su comportamiento en carretera. Velocidad extrema, veinte vehículos oficiales de marcas tan prestigiosas como *Aston Martin*, *Jaguar* o *Dodge*, cuatro escenarios inspirados en localizaciones reales de ciudades como **Londres** y **San Francisco**, tráfico abundante y sufridos peatones, persecuciones policiales y los accidentes más salvajes que podamos recordar. Otros ofrecen cosas parecidas, pero pocos pueden presumir de la experiencia y espectacularidad de **TDO**.

ON: Aunque aún hay que esperar a la versión final, parece que en esta entrega se van a solucionar los detalles que impidieron a sus antecesores de PSone estar entre los mejores

OFF: El principal obstáculo para ganar vuelve a depender de la suerte y del tráfico. Una gran carrera puede irse al traste en los últimos instantes por un descuido tonto.









Los escenarios de Test Drive Overdrive están basados en zonas de ciudades como Londres o San Francisco.



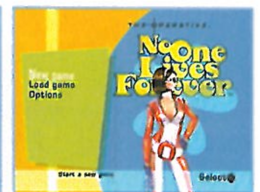
La policía y sus cosas

Os «encantará» comprobar cómo la policía sólo tiene ojos para nuestras infracciones. Los rivales salen siempre impunes de sus fechorías y los radares sólo detectarán nuestros excesos de velocidad... aunque vayamos en paralelo con un rival.





por << Dani3PO >>



Ficha Técnica

- COMPAÑÍA: SIERRA
- DESARROLLADORA: MONOLITH
- DISTRIBUIDORA: VIVENDI UNIVERSAL
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: SHOOTER 3D
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: NTSC-USA
- JUGADORES: 1
- FECHA DE APARICIÓN: DICIEMBRE 2001

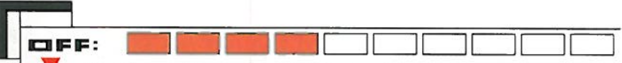
NO ONE LIVES FOREVER

El espionaje internacional más glamouroso llega a PS2

Uno de los mejores *shooters* 3D en primera persona que aparecieron en **PC** el año pasado, ***No One Lives Forever***, está a punto de saltar a **PS2**. **Cate Archer** es «The Operative», una agente especial de un grupo anti-crimen y tendrá que llevar a cabo peligrosas misiones por todo el globo. Con una ambientación sesentera, muy «pop», comparte muchos elementos con las películas de *007* (**Cate** es algo así como la versión femenina de **James Bond**). El peculiar armamento, el laboratorio de «gadgets» o artilugios e incluso los peculiares enemigos. El juego está planteado como una aventura dividida en actos, donde la exploración tiene casi tanta importancia como los pasajes de acción. Un fino sentido del humor y un control simplificado y adaptado al *Dual Shock 2* son otras de las bazas con las que cuenta para desbancar a *Half-Life* o *007 Agente en Fuego Cruzado*.



▲ El desarrollo de la aventura es muy adecuado para su conversión a PS2. La carismática Cate Archer es todo un hallazgo en el universo de las heroínas del videojuego.



▼ El motor gráfico no está del todo depurado, presentando algunas brusquedades. Quizá se ha simplificado demasiado el sistema de control con respecto al de PC.



Las intrincadas calles de Marruecos serán uno de vuestros primeros destinos.



Al comienzo del juego, tendrá lugar un tutorial en las oficinas centrales de la UNITY. Aprenderás el manejo de armas y artilugios varios.

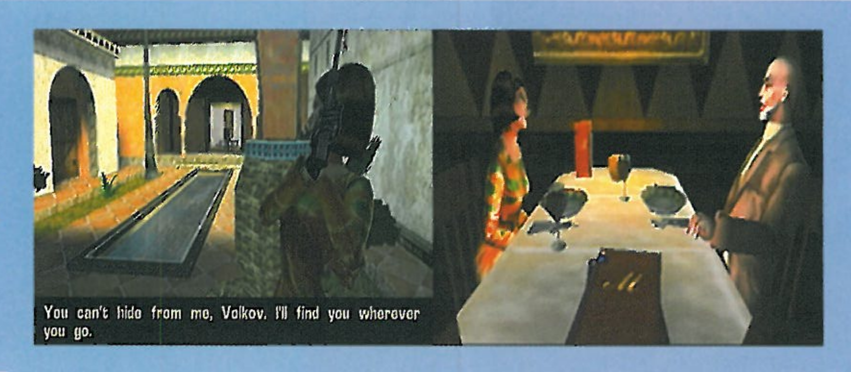




Un guión de película

La trama que presenta *No One Lives Forever* no tiene nada que envidiar a las mejores películas de espías

La organización internacional anti-terrorista a la que pertenecemos, *UNITY*, está viendo cómo algunos de sus mejores hombres destinados en diferentes partes del planeta están siendo asesinados a sangre fría por miembros de una sociedad secreta llamada H.A.R.M. Estos individuos, que persiguen como fin la dominación del mundo, liquidan también al mentor de **Cate Archer**. Entonces, ella se toma como un asunto personal el hecho de acabar con ellos.



por << Chip & Ce >>



FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: KONAMI
- DESARROLLADOR: KONAMI
- DISTRIBUIDOR: KONAMI
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: DEPORTIVO
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1-2
- FECHA DE APARICIÓN: FEBRERO 2002

ESPN INTERNATIONAL WINTER SPORTS 2002

El espíritu de *Track & Field* llega hasta los deportes de invierno

La próxima celebración de los Juegos Olímpicos de Invierno en **SALT Lake City**, suponen un motivo perfecto para llevar hasta el mundo de las consolas diferentes disciplinas que, de forma individual, difícilmente tendrían cabida. Así, el programa es una recopilación de deportes de invierno en la misma línea de lo que suele ocurrir con los títulos dedicados a las olimpiadas de verano. Asimismo, este programa guarda muchas similitudes con *ESPN International Track & Field*, como el sistema de control de algunas de las pruebas en las que el ritmo y la coordinación son los aspectos predominantes. Un total de 9 disciplinas que van desde distintas modalidades de esquí, hasta el «curling» (especie de petanca sobre hielo). Y todo ello aderezado con la espectacularidad gráfica con la que **Konami** rodea los prolegómenos y final de cada deporte.

ON:



Al igual que ocurría en *ESPN International Track & Field*, el sistema de control de las pruebas es un elemento fundamental para romper la monotonía que acompaña a estos juegos.

OFF:

La constante nevada que acompaña durante las pruebas de esquí, hace que la imagen no sea demasiado nítida. En el resto de deportes no ocurre nada parecido.

Las espectacularidad de las imágenes anteriores y posteriores a cada prueba, tiene el indiscutible sello de Konami.







La variedad en el sistema de control es uno de los grandes aciertos incorporados en este programa.

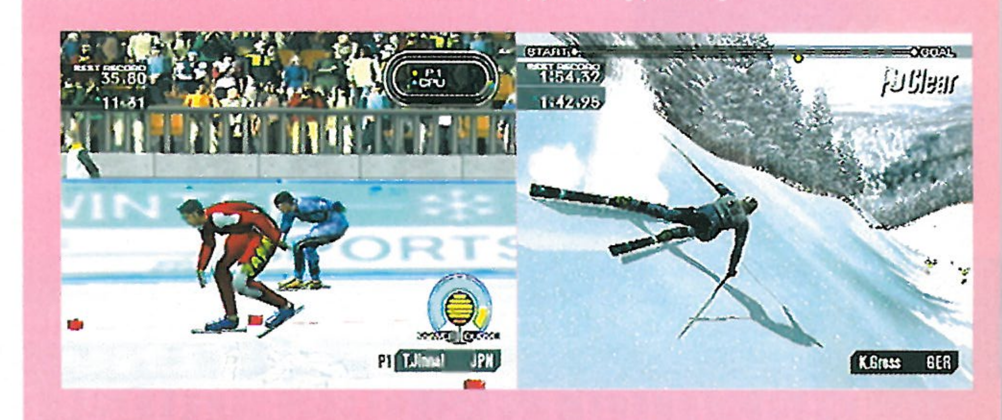




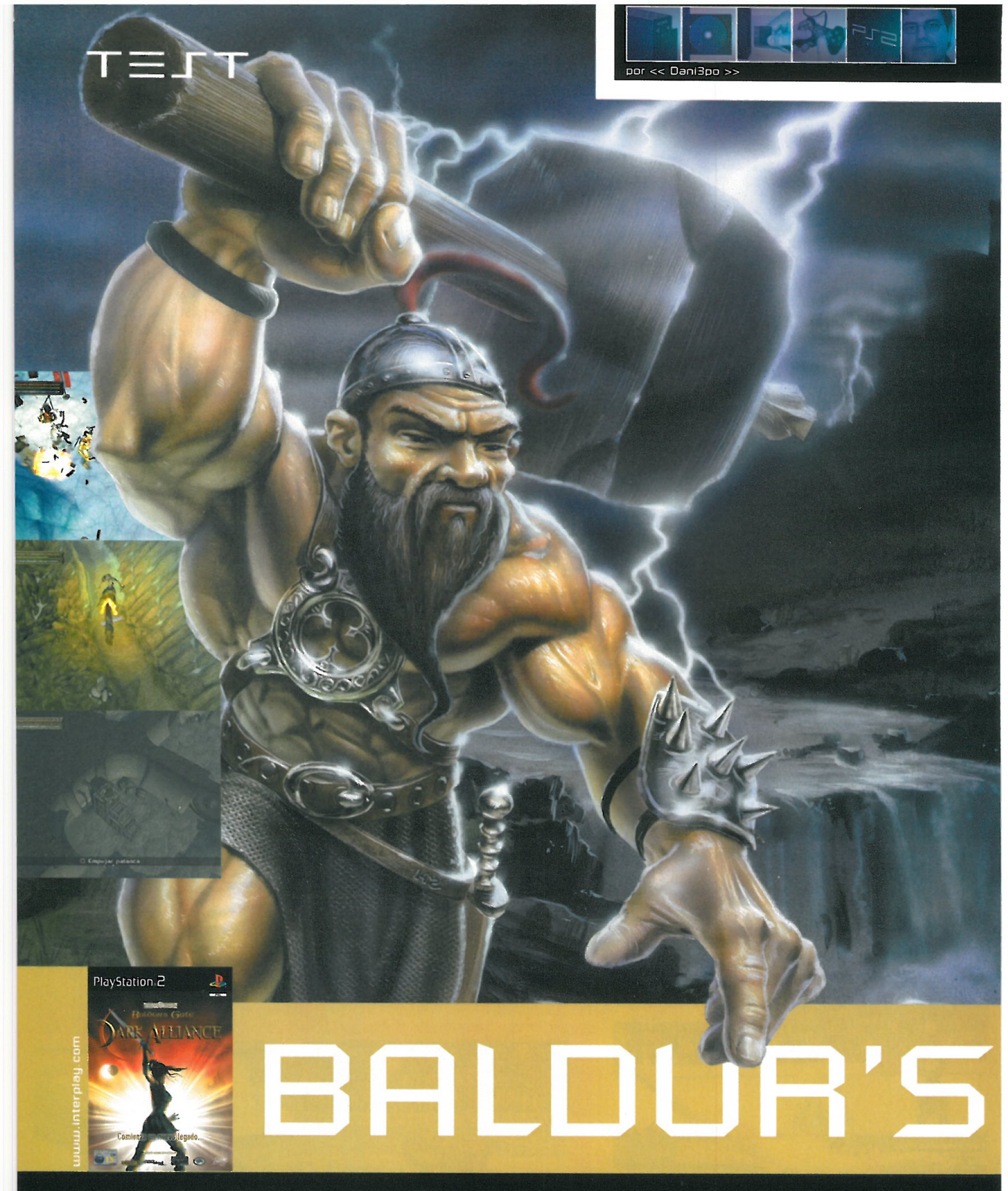


Variedad de Pruebas

Junto a dos pruebas de esquí y el mismo número de patinaje, se incluyen otras cinco disciplinas: salto de trampolín, *freestyle*, *halfpipe*, *curling* y *bobsleigh*.

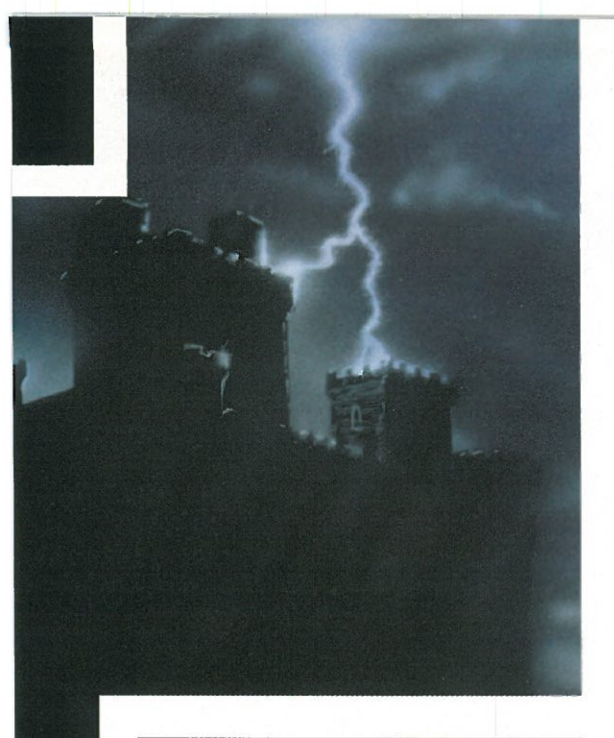


por << Dani3po >>



BALDUR'S

Las hordas de Dragones y Mazmorras desembarcan en PS2



Ficha técnica

- **Compañía:** Interplay
- **Desarrolladora:** Snowblind
- **Distribuidora:** Virgin
- **País de origen:** Estados Unidos
- **Género:** Action RPG
- **Formato:** DVD-ROM
- **Jugadores:** 1-2
- **Personajes:** 3
- **Texto-doblaje:** Castellano-Cast.
- **Niveles dificultad:** 3
- **Fases:** 4 capítulos
- **Memory card:** 528 KB
- **Opción 50/60 Hz:** No
- **PVP recomendado:** 9.990 Ptas./60,04 €

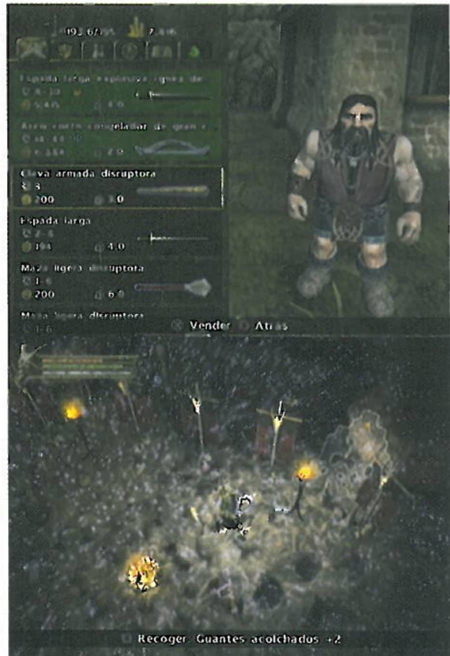
DualShock 2

○	Hechizo	L1	Mapa
□	Acción	R1	Defensa
×	Ataque	L2	Recuperar Maná
△	Salto	R2	Recuperar Vida
Cruceta	Arma/Hechizo	Select	Inventario
Izq.	Mover	Start	Pausa
Der.	Cámara	L3	-
		R3	Centrar Cámara



Sin desmerecer a títulos como *Dark Cloud*, la verdad es que **PS2** andaba necesitada de un buen juego de rol que diera relumbrón a su cada vez más completo catálogo. Pues bien, el título destinado a sostener el cetro del mejor *RPG* (al menos hasta la llegada de **Tidus** y compañía) ya está entre nosotros. La razón de que mire por encima del hombro al resto de sus rivales se debe, en parte, a que es hijo orgulloso y altivo de la saga de fantasía medieval más importante de nuestros días, Dragones y Mazmorras (o *Dungeons & Dragons* para los más puristas). La rica y barroca imaginería de los **Reinos Olvidados** proporciona el marco estético y argumental a un título diseñado, ante todo, para el disfrute integral del jugador. Aquel que pase por delante del juego lo podría definir como un clon del mítico *Gauntlet* traído a nuestros días. Pero aunque son innegables las semejanzas (perspectiva aérea,, decenas de enemigos en pantalla), el juego ambientado en la Costa de la Espada llega mucho más lejos en su propuesta. Por ejemplo, la

<Es el primer juego de consola en emplear la tercera edición de las reglas de *D&D*>



En cada uno de los lugares en los que establezcas tu campamento y punto de retirada encontrarás también a un vendedor ambulante que te suministrará armas, armaduras, pociones y accesorios de todo tipo.



GATE: DARK ALLIANCE



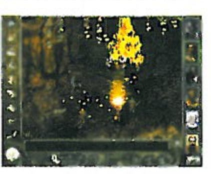
PC



BALDUR'S GATE
Fue el primero de la serie y revolucionó el mercado por su innovadora mecánica. Su extensión, *Tales of the Sword Coast*, añadía nuevas tramas y personajes.



BALDUR'S GATE 2: SHADOWS OF AMN
La continuación de la saga profundizaba en el desarrollo. Su expansión, *Throne of Bhaal* apareció hace poco.



ICEWIND DALE
Se ambientaba en el mismo universo, en una región del norte cubierta de nieve. Debías crear un grupo entero de héroes al comienzo de la aventura.



PLANESCAPE TORMENT
Otro capítulo aparte de la saga, aunque utilizaba el mismo motor gráfico (algo mejorado, eso sí). Encarnabas al **Sin Nombre** que despertaba de la muerte.



por << Dani3po >>

La pantalla que veis arriba no aparece en el juego, ya que la cámara nunca se acercará tanto. Atentos al detalle del «Ojo"».

< Destaca el modelado de los personajes >

Dos jugadores

Se ha incluido un modo Cooperativo

La misma aventura del modo individual puede ser emprendida por dos jugadores que compartirán los enemigos, los *items* y el oro a través de los escenarios. También podrás importar un personaje de otra partida para que se una a ti en tu aventura ya empezada.



evolución de nuestro personaje, totalmente personalizable en multitud de apartados. Así pues, se ha conseguido un desarrollo mucho más ameno que en las entregas para **PC**, con una gran carga de *arcade* puro, pero que tampoco cae en la monotonía de un «mata-mata». En cuanto al aspecto técnico, el único reproche es la modestia de los desarrolladores. Y es que el perfecto motor gráfico de que hace gala el juego no se aprecia inmediatamente, sino que es necesario dedicarle tiempo para comprobar que, efectivamente, todo está creado en 3D. Lo que podría pasar por renderizaciones son cavernas, pasadizos, espejos, montañas heladas y, otras que no lo están, elaboradas con una cantidad ingente de polígonos. Y, por supuesto, no podía dejar de mencionar el gran esfuerzo por parte de **Virgin** a la hora de crear un genial doblaje al castellano, que redondea un apartado sonoro espléndido. Son detalles que diferencian a una obra maestra de un simple buen juego. Con esto, no quiero decir que no esté contando las horas para que la fantasía romántica de **Squaresoft** desembarque en **Europa**, pero quizá los americanos sí sepan hacer buenos juegos de rol.

Como podéis apreciar en la pantalla de la derecha, la recreación del agua y de su dinámica es una de las más logradas hasta la fecha. Cada elemento que contacta repercute en el movimiento del líquido.

GRÁFICOS
9.5 — Hace gala de uno de los motores 3D más potentes jamás visto. Los efectos de agua, fuego y partículas son impagables. Una obra de arte.



JUGABILIDAD
9.3 — Control perfecto, la posibilidad de rotar la cámara a tu antojo, la evolución del personaje, misiones alternativas... ninguna objeción.



AUDIO
EFECTOS 9.4 — BANDA SONORA 9.6 — La banda sonora aparece en los momentos álgidos. Destaca la de la pantalla de presentación. Las voces están dobladas con maestría.



DURACIÓN
9.0 — No es tan largo como los homónimos de PC, aunque es mucho más intenso. El modo de dos jugadores alarga mucho su vida.

PS2



007: AGENTE EN FUEGO CRUZADO

espana.ea.com

Electronic Arts convierte dos conceptos individuales en

FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: ELECTRONIC ARTS
- DESARROLLADOR: EA GAMES
- DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: SHOOT'EM-UP 3D
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-4
- ESCENARIOS: 12 NIVELES
- MODOS DE JUEGO: HISTORIA Y VERSUS
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: 88 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 10.990 Ptas./66,05 €



Si bien está comprobado que los títulos basados en filmes no suelen poseer una calidad demasiado alta, todos sabemos que los juegos protagonizados por **Bond** siempre han sido un éxito. ***007: Agente en Fuego Cruzado*** no iba a ser menos. Su peculiaridad es que su argumento no está basado en ninguna película, de hecho, el guión del juego ha sido creado por sus desarrolladores, adaptando un genial argumento al videojuego sin descuidar un ápice de acción y jugabilidad. De esta forma, han desaparecido las barreras impuestas por los guiones cinematográficos y se han aprovechado al máximo los recursos jugables. El argumento del juego, protagonizado por un **Bond** imaginario (parece una mezcla entre **Pierce Brosnan** y **Roger Moore**), gira en torno al polémico asunto de la clonación y pondrá al jugador en tres diferentes situaciones o estilos de juego durante la aventura. A lo largo de los 12 niveles del juego manejaremos a **Bond** con una perspectiva en primera persona, controlaremos sus armas mientras viajamos en un vehículo controlado por otro personaje y hasta tomaremos el control absoluto de un sofisticado coche proporcionado por **Q**. Aunque los niveles de estilo «shoot'em-up clásico» predominan, todos comparten elementos como los movimientos *Bond* y cada uno de ellos añade una gran cantidad de detalles originales al género al que pertenecen. Los movimientos *Bond* son acciones de lo más cinematográfico que no sólo nos ayudarán a salir de algún que otro aprieto, también sumarán una buena cantidad de puntos al resultado final del cada nivel. Para conseguir algunos de ellos tendremos que activar a distancia los

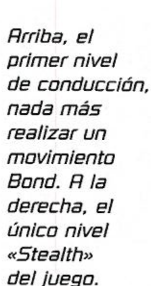
Nada se les ha escapado a los desarrolladores de EA Games. Observad el estado en el que está el coche y los casquillos.

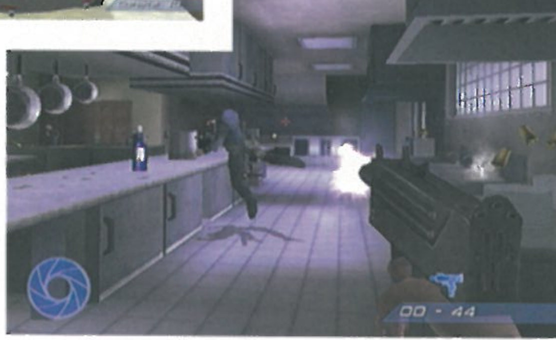


<007: AEFC presenta jugosas novedades al género *shooter*>









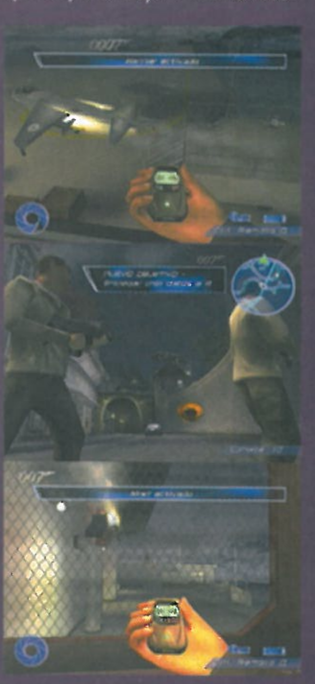
Arriba, el primer nivel de conducción, nada más realizar un movimiento Bond. A la derecha, el único nivel «Stealth» del juego.



Al estilo Bond

Emula a 007 en sus más trepidantes acciones

Cada uno de los escenarios, oculta un número determinado de movimientos *Bond*. Estas acciones, de lo más cinematográfico, nos sacarán rápidamente de un apuro y nos harán ganar una buena cantidad de puntos. Algunas de ellas implican arrancar un *Harrier* con nuestro mando a distancia o entrar en una habitación en la que hay una mujer semidesnuda.

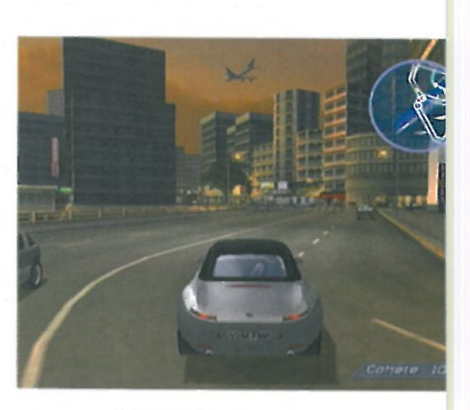


uno de los mejores títulos protagonizados por Bond

DualShock 2

○	Acción	L1	Usar Artilugio
□	Disparo Alt.	R1	Disparo
✕	Agacharse	L2	Siguiente Artil.
△	Saltar	R2	Siguiente Arma
Cruceta	Cambiar Cámara	Select	-
Izq	Avanzar/Strafe	Start	Pausa/Comenzar
Der	Girar/Apuntar	L3	-
		R3	Centrar Vista

motores de un *Harrier* para deshacernos de unos enemigos que están junto a él, disparar el cable que sujeta una caja para que caiga sobre un grupo de soldados, etc. Otra de las novedades que aporta al género, este título de **EA Games**, son los artilugios de **Q**. Con ellos podremos destruir candados, recibir, codificar y enviar datos a todo tipo de dispositivos, engancharnos con un garfio a las superficies preparadas para ello, etc. El modo Historia de ***Agente en Fuego Cruzado*** puede resultar, a priori, algo corto en comparación con títulos como *Half-Life*, ya que sólo posee doce niveles. Pero si tenemos en cuenta los tres diferentes niveles de dificultad y los objetivos a realizar en cada misión (algunos accesibles tras completar el juego) la longevidad del título de **Electronic Arts** es mucho mayor. Junto a este divertido modo Historia, encontraremos un genial modo multijugador para hasta cuatro jugadores, compuesto por tres diferentes estilos de juego. Emulando al mismísimo *GoldenEye*, ***AEFC*** ha cuidado su *multiplayer* tanto como el modo para un único jugador, y en él podremos batirnos en duelo (simple *DeathMatch*), combatir por la custodia de la bandera (*Capture The Flag*) y hasta competir con los demás jugadores por desactivar cargas explosivas repartidas por el mapeado, de un modo similar al estilo de *Counter-Strike*. El título creado por **EA Games** no es sólo original y jugable, ya que en lo que respecta al apartado gráfico, su motor es de los más potentes que hemos visto en **PS2**. Cada uno de los niveles pondrá ante nuestros ojos unos extensos escenarios repletos de detalles y que difícilmente llegan a reducir el *frame rate* total por debajo de los 50 *frames* por segundo. Los niveles de estilo «shooter» poseen detalles visuales, como los efectos de iluminación y las sombras proyectadas por los elementos y los personajes o las reales animaciones de los oponentes (al morir, caen de



Los niveles de conducción ponen ante ti una ciudad repleta de detalles y elementos.



por << Doc >>



<Electronic Arts ha conseguido lo imposible: superar a *GoldenEye*>



Como se puede observar en la pantalla de la derecha, el modelado 3D de los personajes es impresionante, sobre todo el de sus caras. Sus animaciones han sido creadas con motion-capture.

diferente forma dependiendo de la dirección en la que se estaban moviendo), mientras que los niveles de conducción muestran una gran cantidad de detallados vehículos que poco tienen que ver con nuestra aventura, pero que se mueven por las carreteras como si fueran de verdad. De hecho, si disparamos a las ruedas de uno de esos vehículos, este puede provocar un accidente en cadena chocando contra los demás coches (incluídos los vehículos enemigos). Uno de los elementos más llamativos del *engine* 3D de ***007: Agente en Fuego Cruzado*** son las caras de los personajes, pues no sólo poseen unas texturas foto-realistas, además están perfectamente animadas y, en el caso de poner el lenguaje del juego en inglés, perfectamente sincronizadas con las voces digitalizadas. Ese es otro de los puntos fuertes de ***Agente en Fuego Cruzado***, está perfectamente doblado y traducido al castellano y, aunque no posee un selector 50/60 Hz, el *overscan* utilizado elimina las bandas negras de arriba y abajo y su *frame rate* en esta versión PAL es más que aceptable. En esta ocasión, los usuarios de **PC** tendrán que resignarse, ya que, al igual que en *Quake III Revolution*, la única forma de controlar a **Bond** es a través del *Dual Shock* de **PlayStation 2**. Tras varios años de intentos por superar a *GoldenEye* por parte de diferentes compañías, parece que al fin, **EA Games** lo ha conseguido con un título, cuya calidad técnica y jugable nada tiene que envidiar a la del programa de **Rare** para **Nintendo 64**.

Modo Multijugador

Diversión para hasta cuatro jugadores

Emulando al mismísimo *GoldenEye* para **Nintendo 64**, ***AEFC*** incluye un completísimo modo Multijugador, mejor aún que el del título de **Rare**. Hasta cuatro jugadores podrán combatir en él, en tres diferentes modalidades: *Deathmatch*, Entrenamiento Antiterrorista (desactivar bombas) y el clásico *Capture The Flag*.



Detalles



ARTILUGIOS DE «Q»
Q nos proveerá con varios artilugios, como un móvil-láser-garfio-decodificador o el vehículo utilizado en las fases de conducción.



DETALLE GRÁFICO
Lo más impresionante del *engine* 3D de ***AEFC*** son las detalladas caras de los personajes.



ARMAMENTO
Bond podrá hacer uso de diversos tipos de armamento como una *Ingram*, un rifle de francotirador y hasta un lanzamisiles.



CINEMAS
Algunas escenas (como la que veis en la pantalla) no son generadas en tiempo real.



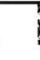
GRÁFICOS
9.4 Sin duda alguna, *007: AEFC* es el *shoot'em-up* 3D con mejores gráficos del mercado, superando a *Half-Life* y a *Quake III Revolution*.



JUGABILIDAD
9.5 El control, en cualquiera de los tres tipos de niveles, es perfecto. La cantidad de posibilidades en cada escenario es impresionante.



AUDIO
EFECTOS **9.4** BANDA SONORA **9.2** Perfecta conjunción entre una banda sonora de película, unos efectos sonoros de lujo y un magnífico doblaje al castellano.



DURACIÓN
9.0 El modo Historia puede llegar a dar mucho de sí, aunque el multijugador es el que alarga indefinidamente la vida de *007: AEFC*.





CENTRO MAIL

Informática y videojuegos



PLAYSTATION 2 + 2 CONTROL PAD + DVD REMOTE CONTROL 330,50€ 54.990

007 AGENTE EN FUEGO CRUZADO 63,05€ 10.490



AGE OF EMPIRES II: THE AGES OF KINGS 60,04€ 9.990

ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE 60,04€ 9.990

ATLANTIS III 57,04€ 9.490

BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE 60,04€ 9.990



BURNOUT 57,04€ 9.490





PLAYSTATION 2 299,91€ 49.900

CAPCOM vs SNK 2 63,05€ 10.490



CASPER 60,07€ 9.995



CRASH BANDICOOT: LA VENGANZA DE CORTEX 57,07€ 9.495





CRAZY TAXI 42,01€ 6.990



DEVIL MAY CRY 63,05€ 10.490



DINASTY WARRIORS 2 36,00€ 5.990



EL REGRESO DE LA MOMIA 57,07€ 9.495



FIFA FOOTBALL 2002 63,05€ 10.490



GRAN TURISMO 3: A-SPEC 57,04€ 9.490





GTA III 63,05€ 10.490



HALF LIFE 60,07€ 9.995



JAK AND DAXTER 57,04€ 9.490



KLONOA 2 57,04€ 9.490



LOTUS CHALLENGE 57,04€ 9.490



MAX PAYNE 63,05€ 10.490





MOTO GP 42,01€ 6.990

NBA LIVE 2002 63,05€ 10.490



PRO EVOLUTION SOCCER 60,04€ 9.990

RAYMAN M 63,08€ 10.495



RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X 66,05€ 10.990

SILENT HILL 2 DIGIPACK 63,05€ 10.490





SILEN SCOPE 2 60,04€ 9.990



SOUL REAVER 2 57,04€ 9.490



SPY HUNTER 57,04€ 9.490



SSX TRICKY 63,05€ 10.490



TEKKEN TAG TOURNAMENT 42,01€ 6.990



THE SIMPSON ROAD RAGE 63,05€ 10.490



TIME CRISIS 2 57,04€ 9.490

TIME CRISIS 2 + PISTOLA G-CON 2 75,07€ 12.490



TONY HAWK'S PRO SKATER 3 63,05€ 10.490



TOP GUN 57,04€ 9.490



TWISTER METAL BLACK 57,04€ 9.490



WORLD RALLY CHAMPIONSHIP 57,04€ 9.490





A CORUÑA
- **A Coruña** C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
- **Santiago de C.** C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288

ÁLAVA
- **Vitoria-Gasteiz** C/ Adriano VI, 4 ✆945 134 149

ALICANTE
- **Alicante**
  - C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
  - C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
- **Benidorm** Av. los Limones, 2. Edif. Fúster-Júpiter ✆966 813 100
- **Elche** C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959

ALMERÍA
- **Almería** Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643

BALEARES
- **Palma de Mallorca**
  - C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
- **Ibiza** C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101

BARCELONA
- **Barcelona**
  - C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
  - C.C. La Maquinista. C/ Ciutat Asunció, s/n ✆933 608 174
  - C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
  - C/ Sants, 17 ✆932 966 923
  - C/ C.C. Diagonal Mar. Av. Diagonal Mar, 3. Local 3660-3670
- **Badalona**
  - C/ Soledad, 12 ✆934 644 697
  - C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
- **Barberá del Vallés** C.C. Baricentro. A-18. Sor. 2 ✆937 192 097
- **Manresa** C/ Alcalde Armengou, 18 ✆938 730 838
- **Mataró**
  - C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
  - C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781

BURGOS
- **Burgos** C.C. La Plata, Local 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717

CÁCERES
- **Cáceres** Av. Virgen de Guadalupe,18 ✆927 626 365

CÁDIZ
- **Jerez** C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962

CASTELLÓN
- **Castellón** Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053

CÓRDOBA
- **Córdoba** C/ Zoco Córdoba. Av. J. M. Martorell, s/n ✆957 468 076

GIRONA
- **Girona** C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
- **Figueres** C/ Morería, 10 ✆972 675 256

GRANADA
- **Granada** C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
- **Motril** C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434

GUIPUZCOA
- **San Sebastián** Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
- **Irún** C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293

HUELVA
- **Huelva** C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630

JAÉN
- **Jaén** Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210

LA RIOJA
- **Logroño** Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833

LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
- **Las Palmas**
  - C.C. La Ballena, Local 1.5.2 ✆928 418 218
  - Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
- **Arrecife** C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
- **Vecindario** C.C. Atlántico, Local 29, Planta Alta ✆928 792 850

LEÓN
- **León** Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
- **Ponferrada** C/ Dr. Flemming, 13 ✆987 429 430

MADRID
- **Madrid**
  - C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
  - Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
  - C.C. La Vaguada. Local T-038 ✆913 782 222
  - C.C. Las Rosas, Local A-13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
- **Alcalá de Henares** C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
- **Alcobendas** C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ✆916 520 387
- **Getafe** C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
- **Las Rozas** C.C. Burgocentro II, Local 25 ✆916 374 703
- **Móstoles** Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
- **Pozuelo** Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ✆917 990 165
- **Torrejón de Ardoz** C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411
- **Villalba** C.C. Planetocio. Av. Juan Carlos I, 46. ✆918 492 379

MÁLAGA
- **Málaga** C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
- **Fuengirola** Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800

MURCIA
- **Murcia** C/ Pasos de Santiago, s/n ✆968 294 704

NAVARRA
- **Pamplona** C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806

PONTEVEDRA
- **Pontevedra** C.C. Vialia, Local 6. C/ Calvo Sotelo, s/n. ✆986 853 624
- **Vigo** C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682

SALAMANCA
- **Salamanca** C/ Toro, 84 ✆923 261 681

SANTA CRUZ DE TENERIFE
- **Santa Cruz Tenerife** C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083

SEVILLA
- **Sevilla**
  - C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
  - C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604

TARRAGONA
- **Tarragona** Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945

TOLEDO
- **Toledo** C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035

VALENCIA
- **Valencia**
  - C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
  - C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
- **Torrent** C/ Vicente Blasco Ibáñez, 4 bajo Izda ✆961 566 665

VALLADOLID
- **Valladolid** C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828

VIZCAYA
- **Bilbao** Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473

ZARAGOZA
- **Zaragoza**
  - C/ Antonio Sangenís, 6 ✆976 536 156
  - C/ Cádiz, 14 ✆976 218 271



De agotarse algún producto de este pack, será sustituido por otro de igual o superior valor.

Ofertas y promociones válidas hasta fin de existencias del 1 al 31 de enero, salvo error tipográfico. No acumulables a otras ofertas o promociones.

pedidos por internet www.centromail.es

pedidos por teléfono 902 17 18 19

por << Doc >>

www.thps3.com

TONY HAWK'S P

Tony Hawk hace un «transfer» a los 128 bits y se convierte

Ficha técnica

- COMPAÑÍA: ACTIVISION
- DESARROLLADOR: NEVERSOFT
- DISTRIBUIDOR: PROEIN
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: DEPORTIVO
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-2 (4 ON-LINE)
- PATINADORES 13+8 SECRETOS
- ESCENARIOS 12+1 EDIT
- TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 87 KB MÍNIMO
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 10.990 Ptas./66,05€



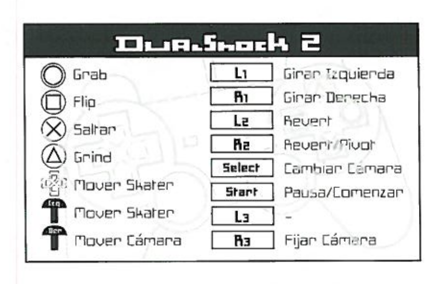
Resulta increíble lo que ha conseguido **Neversoft** con la saga *Tony Hawk's*, teniendo en cuenta que dichos títulos pertenecían a un género algo minoritario, no quiero ni pensar lo que ocurrirá cuando se decidan a desarrollar un plataformas o un *beat'em-up*. Esta nueva entrega del título de *Skate* más jugado de la historia representa un inmenso salto cualitativo, poniendo el *hardware* de **PlayStation 2** al límite con su impresionante motor gráfico y haciendo gala de una jugabilidad sin precedentes. Dicha jugabilidad incluye todos los elementos ya vistos en el último *Tony Hawk's* (*Grabs*, *Flips*, *Grinds*, *Manuals*, *Supers*, etc.) e incluye algunos nuevos como los *Revert*, que ejecutados al caer de un *vert* nos darán la posibilidad de continuar el truco. Escenarios interactivos, que nos permitirán modificarlos al realizar ciertos objetivos, como el terremoto del escenario de **L.A.** o los *freestyle/flatland tricks*, vistosos trucos que se realizan en el suelo, sin ayuda de *verts*, rampas o *rails*. Cada uno de los escenarios verá alguno de

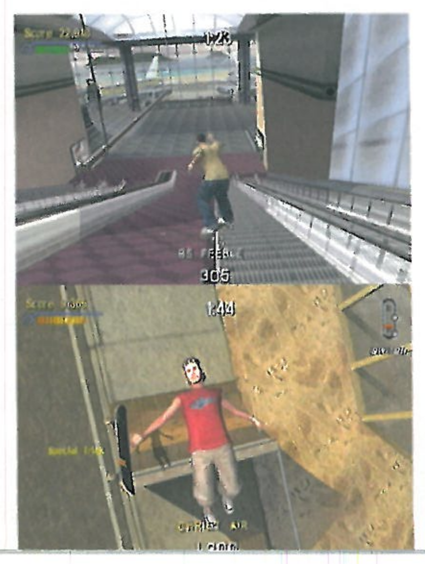


¿Sois capaces de reconocer el escenario de la izquierda? Es nada menos que Warehouse, escenario oculto, salido del primer Tony Hawk's.

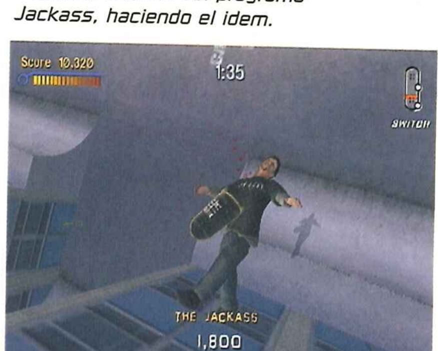
DualShock 2

○	Grab	L1	Girar Izquierda
□	Flip	R1	Girar Derecha
✕	Saltar	L2	Revert
△	Grind	R2	Revert/Pivot
Cruceta	Mover Skater	Select	Cambiar Cámara
Izq	Mover Skater	Start	Pausa/Comenzar
Der	Mover Cámara	L3	-
		R3	Fijar Cámara









A la izquierda, Tony Hawk realizando su famoso 900. Debajo, Bam Margera, estrella del programa Jackass, haciendo el idem.

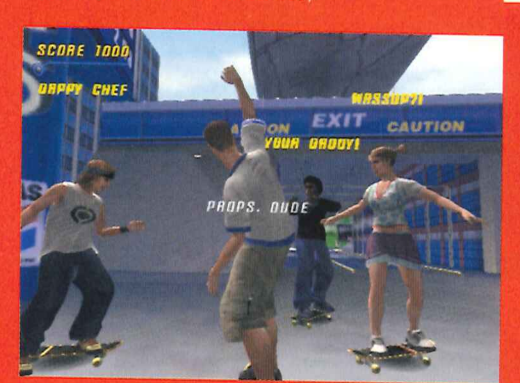
Juega a través de Internet con THPS3

El título de Neversoft es la primera versión PAL con posibilidades *on-line*

Si posees un módem USB (de alguna de las marcas indicadas en el manual) o banda ancha y un dispositivo *Ethernet* USB, podrás conectar tu **PS2** a *Internet* y jugar contra cualquier patinador del mundo. ***THPS3*** te dará la posibilidad de unirte a un servidor o crear el tuyo propio y jugar contra hasta tres personas en cualquier escenario del juego y en diferentes modalidades: *Trick Attack* (gana el que más puntos consiga), *Graffiti* (pinta cada zona con tus trucos), *Slap!* (golpea a tus oponentes) y *King Of The Hill* (encuentra la corona y mantenla en tu cabeza).



<THPS3 es uno de los títulos más completos y mejor diseñados de PS2>





RO SKATER 3

en el mejor Sk8 de la historia

sus objetivos modificados en cada partida jugada y, lo más importante, la dificultad general ha sido disminuida, haciendo el mejor título de *SK8* de la historia accesible a todo tipo de jugadores. Sin duda alguna, el elemento jugable más importante del título de **Neversoft** es la inclusión de un modo *multiplayer* a través de **Internet**. ***THPS3*** se convierte así en el primer juego PAL con posibilidades *on-line*. Cualquier poseedor de un módem USB (de alguna de las marcas indicadas en el manual del juego) o una conexión de banda ancha y dispositivo *Ethernet* USB tendrá la posibilidad de conectarse a **Internet** y unirse a un servidor, o crear uno propio. El paso a los 128 *bits* de *Tony Hawk* se ve reflejado, sobre todo, en su apartado gráfico. ***Tony Hawk's Pro Skater 3*** pone en pantalla unos inmensos escenarios repletos de detalles, renderizados en su totalidad, con una buena cantidad de peatones deambulando por las calles, vehículos que, si no tenemos cuidado, acabarán atropellándonos. Además, muestra unos personajes idénticos a los patinadores reales ya que están animados con técnicas de *motion capture*. Su *frame rate* es altísimo, muy cercano a los 50 Hz, y no se ve afectado en absoulto por la cantidad de personajes en pantalla ni por la tremenda extensión de sus escenarios. La genial banda sonora, compuesta por grupos como *Alient Ant Farm, Red Hot Chili Peppers, MotorHead* o *Ramones*, y los impresionantes vídeos que podremos ver completando el juego en repetidas ocasiones (más de una hora de vídeo en calidad DVD) ponen la guinda a uno de los títulos más completos y mejor programados del catálogo de **PlayStation 2**.

Detalles





VÍDEOS INCLUÍDOS
THPS3 incluye más de una hora de vídeos en alta resolución (calidad DVD). Entre ellos podremos encontrar imágenes de caídas y trucos, tanto de «pros» como de programadores de **Neversoft** y alguna que otra secuencia curiosa.

PERSONAJES SECRETOS
Nada menos que ocho son los patinadores ocultos en ***Tony Hawk 3***. Entre ellos se encuentran **Lobezno**, **Private Carrera**, **Officer Dick** y, como podéis ver en pantalla, **Darth Maul**.



TUTORIAL
Esta tercera entrega de *THPS* incluye un completo tutorial para los no iniciados en el arte del monopatín.



EDITOR DE ESCENARIOS
Al igual que en el segundo *Tony Hawk*, en ***THPS3*** podremos diseñar nuestro propio parque o elegir entre los 20 que vienen prediseñados.

GRÁFICOS — 9.5
THPS3 hace gala de unos inmensos y detallados escenarios, de unos personajes perfectamente animados y de un altísimo y estable *frame rate*.



JUGABILIDAD — 9.7
El modo *on-line*, el exquisito control de los personajes y la gran cantidad de posibilidades de estos, son sus principales bazas.

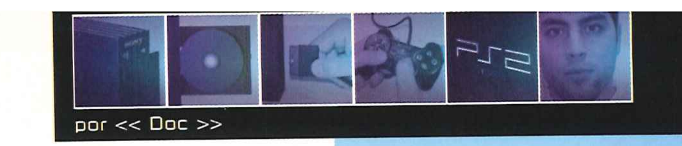



AUDIO — EFECTOS 9.3 / BANDA SONORA 9.5
Los Fx nos harán creer que estamos sobre una tabla de verdad. La banda sonora está compuesta por temas de *Ramones, A.A.F., MotorHead*, etc.

DURACIÓN — 9.4
22 personajes, 13 circuitos, siete modos de juego y el genial modo *on-line* te mantendrán jugando al título de **Neversoft** durante años.

PS2





por << Doc >>

espana.ea.com

SSX TRICKY

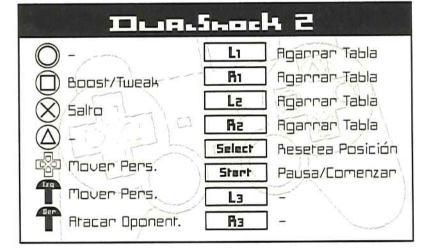
Vuelta de tuerca al particular concepto de SnowBoard de EA

Ficha Técnica

- COMPAÑÍA: ELECTRONIC ARTS
- DESARROLLADOR: EA SPORTS BIG
- DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: DEPORTIVO
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- PERSONAJES: 14
- ESCENARIOS: 10
- TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
- MODOS DE JUEGO: 2
- MEMORY CARD: 80 KB [MÍNIMO]
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 10.990 Ptas/66,05€



Desde la aparición del primer *CoolBoarders*, los aficionados a los títulos basados en el *snowboard* siempre hemos buscado la combinación perfecta entre velocidad (carrera) y acrobacias. El primer *SSX* ya mezclaba a la perfección dichos factores, aunque los programadores de **EA Sports BIG** se dejaron en el tintero algunos detalles que, al fin, han sido incluidos en esta nueva entrega. ***SSX Tricky*** no puede definirse como la segunda parte por razones obvias (el sistema de control apenas ha cambiado, la mayoría de los circuitos son aparentemente los mismos, etc.) pero **EA** ha resuelto los pocos errores del primer *SSX* y ha potenciado la jugabilidad en esta nueva entrega. Los principales cambios y novedades de ***SSX Tricky*** han sido la inclusión de dos nuevos niveles y varios personajes, y la mejora de todos los escenarios. El recorrido de cada circuito ha sido modificado, haciendo cada nivel más jugable (incluyendo más atajos y caminos) y eliminando ciertas zonas que en el primer *SSX* se convertían en pesadillas para el jugador. La jugabilidad de ***SSX Tricky*** no sólo ha aumentado a través de la modificación de sus escenarios, ya que han sido añadidos nuevos elementos como los *Uber Tricks* o el nivel de rivalidad entre los competidores, que hacen de cada carrera un divertido reto. Para realizar los mencionados *Uber Tricks* será necesario rellenar nuestra barra de *Boost* y, hecho ésto, bastará con saltar desde una gran altura y realizar la combinación de botones que aparece



DualShock 2

Círculo	-	L1	Agarrar Tabla
Cuadrado	Boost/Tweak	R1	Agarrar Tabla
X	Salto	L2	Agarrar Tabla
Triángulo	-	R2	Agarrar Tabla
Cruceta	Mover Pers.	Select	Resetea Posición
Izq	Mover Pers.	Start	Pausa/Comenzar
Der	Atacar Oponent.	L3	-
		R3	-



Aunque no ofrece grandes diferencias con respecto a la primera entrega, disfrutaremos de localizaciones mejoradas y de una perfeccionada jugabilidad .






Si conseguimos noquear a nuestro oponente directo, elevaremos al máximo la barra de Boost.



En la pantalla de arriba, Seeiah efectúa un salto con el sol de frente. A la derecha, Marisol, la exhuberante latina de SSX Tricky.



Detalles



NUEVOS PERSONAJES
Junto a viejos conocidos como **Zoe** y **Moby**, encontraremos a **Eddie**, **Seeiah**, **Psymon**, etc.



ESCENARIOS
En esta entrega se han añadido dos nuevos escenarios y modificado los antiguos.



UBER TRICKS
Al llenar la barra de *Boost*, tendremos la posibilidad de realizar este tipo de acrobacia.

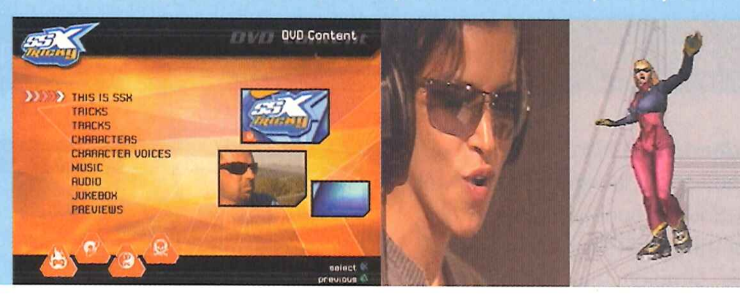


CINEMAS
Antes y después de cada carrera conoceremos al rival de nuestro personaje a través de los cinemas.

Contenido en formato DVD

SSX Tricky contiene una serie de extras como si de una película se tratara

A través de esta opción, podremos conocer a los programadores de ***SSX Tricky***, ver a **Mix Master Mike** mezclando los temas del juego, saber cómo han sido creados los movimientos y hasta descubrir quién ha puesto las voces a los personajes.





< Sin ser una auténtica segunda parte, *SSX Tricky* mejora todos sus aspectos >

en pantalla. El nivel de rivalidad entre el jugador y sus oponentes dictamina si, en un choque fortuito con otro personaje, éste intentará derribarnos de un golpe o nos dejará marchar. El entorno gráfico de ***SSX Tricky*** también ha sido mejorado, eliminando esos tirones en el *frame rate* de la primera entrega y añadiendo nuevos efectos gráficos a cada uno de los escenarios (polvo de nieve, etc.). El título de **EA Sports BIG** posee ingredientes suficientes como para convertirse en uno de los juegos de compra obligada estas navidades, aunque los poseedores del primer *SSX* pueden llegar a encontrarlo demasiado parecido y podrían decantarse por otros títulos de género similar y de diferente desarrollo, como por ejemplo *Shaun Palmer's Pro Snowboarder.*



GRÁFICOS — 8.7
Este apartado ha mejorado con respecto al primer *SSX*, mostrando un *frame rate* más estable y haciendo gala de nuevos efectos gráficos.

JUGABILIDAD — 9.1
SSX Tricky mezcla a la perfección velocidad con la necesidad imperiosa de realizar acrobacias. Los *Uber Tricks* son geniales.

AUDIO — EFECTOS 9.3 / BANDA SONORA 9.3
La banda sonora ha sido mezclada por **Mix Master Mike** (DJ de los *Beastie Boys*) y las voces son de actores como **Patricia Velasquez** y **Oliver Platt**.

DURACIÓN — 8.0
La posibilidad de aumentar las características de cada personaje, el *Trick Book* y el modo *Versus* son sus principales bazas.

PS2



por << Dani3PO >>

HEADHUNTER

www.amuze.com

Sony, Sega y los suecos Amuze se unen por una buena causa

Ficha técnica

- COMPAÑÍA: SEGA
- DESARROLLADOR: AMUZE
- DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
- PAÍS DE ORIGEN: SUECIA
- GÉNERO: AVENTURA DE ACCIÓN
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- MODOS DE JUEGO: 2
- PERSONAJES: 2
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 366 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: SÍ
- PVP RECOMENDADO: 9.900 Ptas./59,50 €

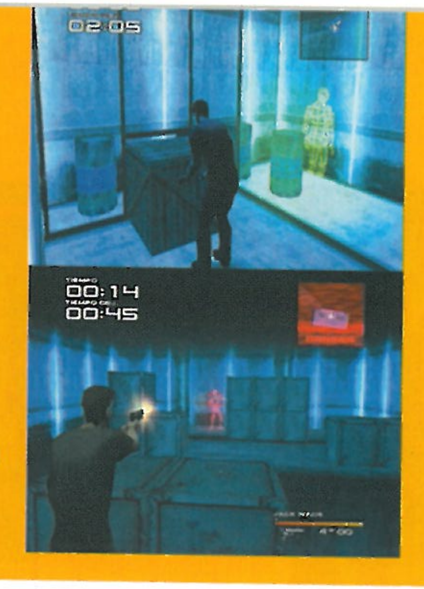
Esta es una de esas raras ocasiones en las que los, normalmente, maltratados usuarios europeos de **PS2** podemos sentirnos afortunados. Y es que seremos los habitantes del viejo continente los primeros en disfrutar de este juego. Programado por una compañía sueca, con sede en **Estocolmo**, ***Headhunter*** ha sido definido por muchos como la alternativa a *Metal Gear Solid*. Y aunque podemos encontrar similitudes entre ambos títulos, también son muchos los factores que los diferencian. El juego de **Sega** (aún sigue costándome asimilar que esta compañía programe para **PS2**) está concebido como una gigantesca producción cinematográfica y, para ello, se ha contado con profesionales del medio. **Paul Verhoeven**, encargado de elaborar la trama del juego, se ha remitido a sus clásicos como *Robocop* o *Desafío Total* para crear un complejo y atractivo argumento que engancha irremisiblemente desde la primera secuencia de vídeo. En un futuro muy cercano, la soleada **California**, donde se desarrolla el juego, así como todo **Estados Unidos**, vive bajo las estrictas normas de un gobierno pseudo-fascista. Con la excusa de reprimir la delincuencia se ha creado un organismo, la ACN, que centraliza todos los activos de seguridad. **Jack Wade** es uno de sus mejores hombres, un



El juego no dudará a la hora de mostrar imágenes crudas como la de la izquierda. La vida del cazarrecompensas es dura.

DualShock 2

○	Rodar	L1	Agacharse
□	Centrar cámara	R1	Apuntar
✕	Acción	L2	-
△	Acechar	R2	-
		Select	-
Cruceta	Recargar	Start	Menú
Izq	Dirección	L3	-
Der	Armas	R3	-



L.E.I.L.A.

Deberás superar unas pruebas para lograr las licencias

Estos exámenes a los que te someterás entre fase y fase, y que son necesarios para avanzar, se componen de cuatro pruebas. Una de conducción en moto, otra de disparo y puntería, una tercera al más puro estilo «Espionaje Táctico» y la final, que combina elementos de todas las anteriores.

Algunos detalles gráficos están realmente conseguidos, como la rotura de los cristales y demás elementos del entorno.





< El tráfico ilegal de órganos es el motor de la trama de *Headhunter* >



A todo gas

Las fases de conducción aportan aún más variedad al título de Sega

Además de servirnos para llegar a nuestro destino, las secuencias en las que manejamos la motocicleta de **Angela** serán imprescindibles para progresar. De vez en cuando tendremos que conseguir «puntos de técnica» pilotando a gran velocidad entre el tráfico para que se active el siguiente destino.

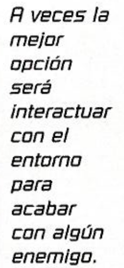


moderno cazarrecompensas que ve cómo su carrera queda truncada por un extraño accidente y una amnesia posterior. A partir de este momento comenzará una carrera contrarreloj para desenmascarar a los auténticos villanos del juego, con ayuda de **Angela Stern** (personaje también controlable en el juego), hija del fallecido creador de la ACN y mentor del protagonista. Toda esta sugerente historia se irá desgranando a través de numerosas secuencias de vídeo (grabadas en calidad MPEG-2 gracias al formato DVD-ROM). La evolución del título sigue los patrones de las aventuras de acción clásicas (exploración y combate a partes iguales), pero los combina para crear un desarrollo fresco y original. A esto contribuyen, por ejemplo, las secuencias de entrenamiento al más puro estilo *VR Missions* de *MGS*, o las fases en las que manejamos una potente moto por las calles de **Los Ángeles** (aunque no es el aspecto más logrado del juego a nivel técnico). Las escenas de acción se han simplificado con la incorporación de un sistema de puntería y objetivos automáticos basado en la distancia a la que nos encontremos de los enemigos. Es remarcable que una



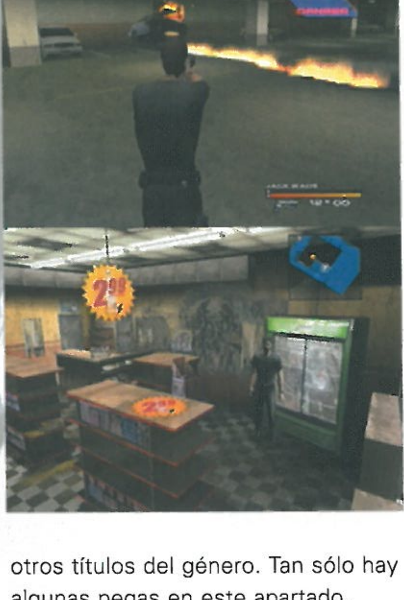
Uno de los momentos más intensos de la aventura. Un duelo en lo alto de la azotea.

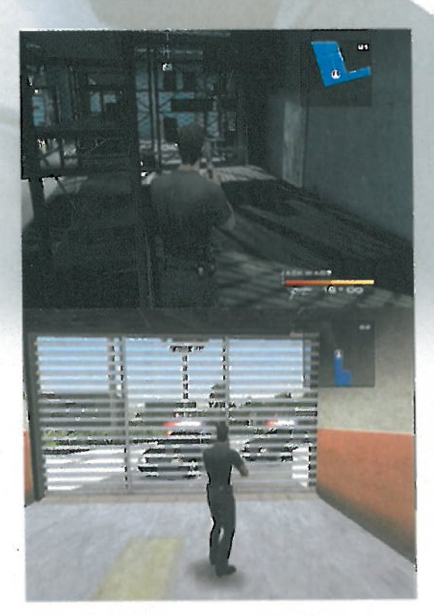
por << Dani 3PO >>

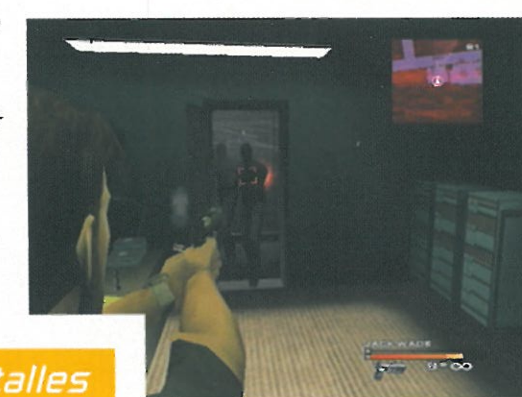


compañía pequeña y casi independiente haya creado un juego que presenta una calidad técnica tan elevada. Y aunque quizá no impresione tras ver maravilllas de la talla de *Devil May Cry*, tampoco desmerece en absoluto. La animación del personaje, salvo algunos movimientos un poco artificiales, está perfectamente recreada gracias al *motion capture*. Los escenarios, creados en 3D (aunque a veces no lo parezca por las cámaras cinematográficas a lo *Resident Evil*) con multitud de detalles se mueven perfectamente, al igual que el protagonista, y reproducen lugares de lo más variado, huyendo de la gris monotonía de otros títulos del género. Tan sólo hay algunas pegas en este apartado, como el comportamiento de la cámara, que a veces no sigue perfectamente al protagonista y parece quedarse «enganchada». La música, también compuesta por profesionales del mundo cinematográfico, recuerda a las mejores películas de acción, con melodías orquestadas que aparecen en el momento justo para enmarcar la acción. Acabarás tarareando las melodías del juego. En resumen, si buscas una aventura con gancho, y estás un poco harto de la megalomanía de **Kojima** y similares, esta producción sueca es un soplo de aire fresco.

< Además del uso de las armas, contaremos con un ataque sigiloso que acabará con los enemigos >







A veces la mejor opción será interactuar con el entorno para acabar con algún enemigo.



La mansión de Angela Stern será un escenario recurrente en el juego. Podréis recorrerla libremente y entreteneros en sus estancias.



Detalles



MENÚ
Podrás obtener información de los criminales más buscados de la base de datos de la ACN.



COMUNICADOR
Este reloj, marca **Casio**, os servirá para contactar con vuestros aliados en la misión.



ARMAMENTO
Al finalizar las pruebas de L.E.I.L.A. se os ofrecerá el armamento según el nivel alcanzado.

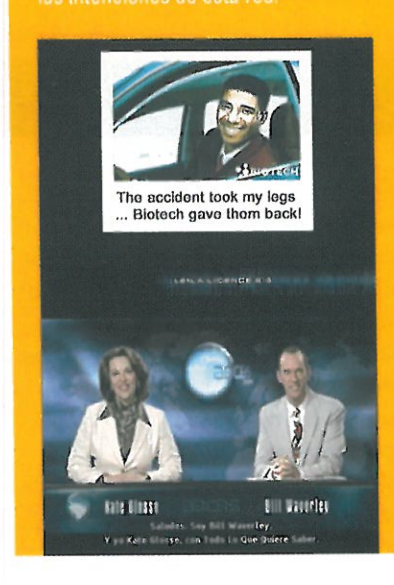


AL ACECHO
Si no queréis llamar la atención de los enemigos, lo mejor es un ataque mortal por la espalda.

La Organización

En este futuro nada es lo que parece

La ACN (*Anti Crime Network*) controla la seguridad de todo el país, así como la información que llega a la población a través de unos noticiarios bastante poco independientes. Pronto descubrirás las intenciones de esta red.





GRÁFICOS — 9.1
Un motor muy fluido gestiona unos escenarios detallados y variados. Los protagonistas están bien animados, aunque los enemigos son simples.



JUGABILIDAD — 9.3
El control es intuitivo y responde con precisión. La variedad de situaciones y la mezcla de acción e investigación son atractivas.



AUDIO — EFECTOS 9.4 / BANDA SONORA 9.5
En este apartado destaca la música, digna del mejor filme de acción. Las voces no están dobladas, aunque su interpretación es magnífica.







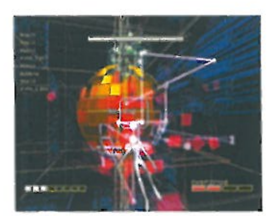
DURACIÓN — 9.0
Tiene la longitud habitual de este tipo de juegos. Te quedarás pillado en algún momento, aunque con paciencia todo se consigue.

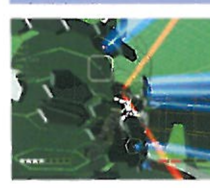






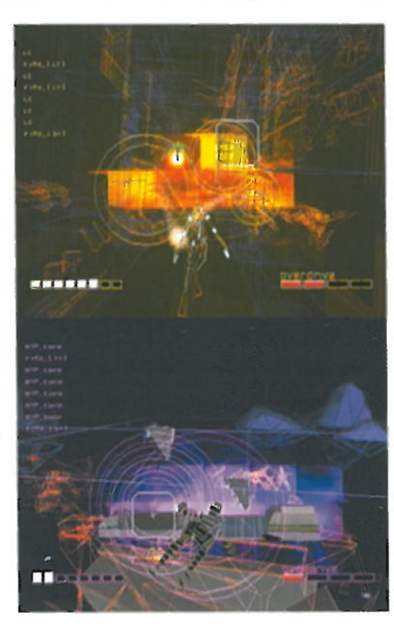






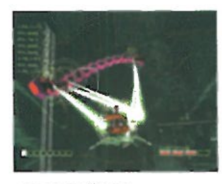
El peculiar apartado gráfico de Rez mezcla vectores con magníficos efectos visuales.





Si consigues fijar y destruir ocho objetivos de manera simultánea generarás una divertida melodía.

Detalles

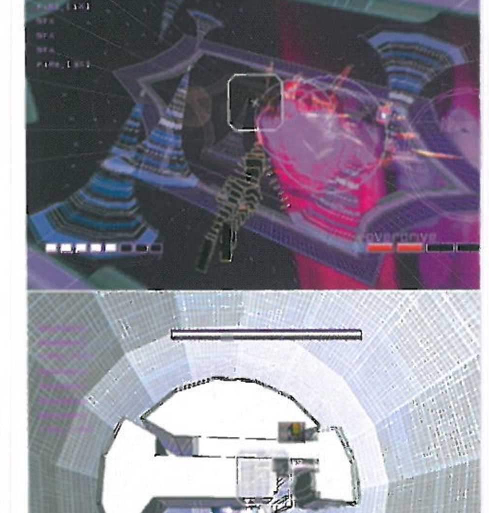


JEFES FINALES

Al final de cada una de las cinco fases principales nos encontraremos con unos estrambóticos jefes. Para vencerles, será esencial destruir todos sus proyectiles mientras le atacamos.

FORMA FÍSICA

El personaje protagonista cambiará su aspecto y forma física dependiendo de la energía restante. Sin energía se convertirá en una simple esfera.

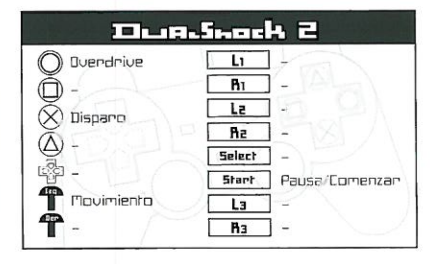


Uno de los jefes de Rez. Para vencerle tendremos que introducirnos en su interior.



REZ





El género Shoot'em-up y la música Techno se dan la mano

Ficha Técnica

- COMPAÑÍA: SEGA
- DESARROLLADOR: UGA
- DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: SHOOT'EM-UP/MUSICAL
- FORMATO: CD-ROM
- JUGADORES: 1
- FASES: 5
- MODOS DE JUEGO: 3
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 53 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: SÍ
- PVP RECOMENDADO: 9.900 Ptas./59,50€



En estos últimos años hemos asistido al nacimiento de nuevos géneros lúdicos, hemos tocado la batería con *DrumMania* y hemos controlado excavadoras con un simple control *pad*... **Rez**, dentro de lo original de su desarrollo, no supone una auténtica novedad en lo que a géneros se refiere, es más bien una mezcla, una peculiar visión de lo que conseguiríamos uniendo el ritmo de *Parappa The Rapper*, los gráficos vectoriales de títulos como la *coin-op* de *Star Wars* y la jugabilidad y el desarrollo de *After Burner*. **Rez** introduce al jugador en el interior de un maligno sistema informático, donde deberá deshacerse de una buena cantidad de extraños seres. Para conseguirlo, tendremos que utilizar un sistema de *lock-on*, similar al del ya mencionado *After Burner*, aunque con la peculiaridad de que cada objetivo marcado y cada explosión emitirán diferentes sonidos de caja de ritmos y, dependiendo del número de enemigos encadenados en un ataque, escucharemos una melodía que encajará en el ritmo base de cada uno de los niveles. El título creado por **UGA** (creadores de *Space Channel 5*) está compuesto por cinco niveles principales, aunque posee un nuevo modo (*Beyond*) y dos escenarios más al completarlos. ▮

GRÁFICOS — 8.0

Su aspecto visual es, ante todo, original. No esperéis ver buenas texturas, **Rez** vuelve a la época de los vectores de una forma radical.

JUGABILIDAD — 8.0

El sistema de juego puede compararse al de títulos como *After Burner* o *Panzer Dragoon*, aunque con más ritmo.





AUDIO — EFECTOS 9.0 / BANDA SONORA 9.5

Una magnífica banda sonora (creada por **Ken Nishii** y **Cold Cut**, entre otros) servirá de base rítmica a nuestra aventura «musical'em-up».

DURACIÓN — 6.4

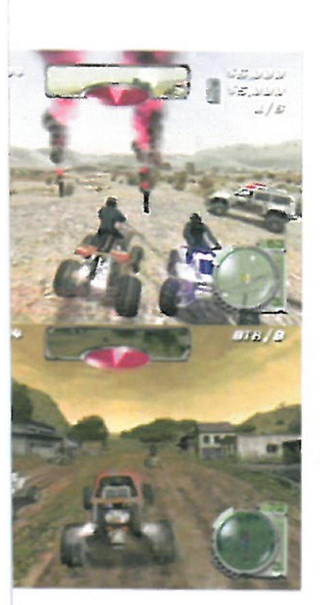
Rez es un juego sencillo, accesible y no supone un gran reto para los jugadores habituales. No ha sido concebido como un desafío.

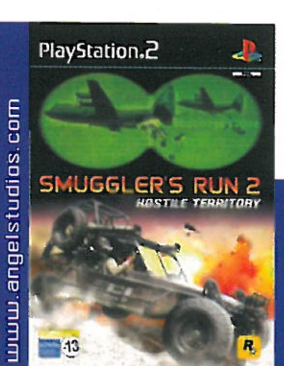
PS2





por << Nemesis >>



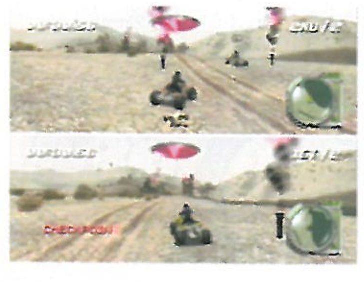






Lanzarse al contrabando internacional ofrece más dinero, pero también más peligro...







Detalles



TURF WARS
Tres modalidades de juego para uno o dos usuarios: *Crooks & Smugglers*, *Loot Grab* y *Bomb Tag*. Y según vayas avanzando en el modo central podrás ir descubriendo nuevos escenarios para estas *Turf Wars*.



OJO CON LA MADERA
Se acabaron las tonterías. En las fronteras asiáticas la policía no avisa por megafonía ni pone barreras de vehículos: embiste o tira directamente de la artillería para pararte totalmente en seco.

www.angelstudios.com

SMUGGLERS'S RUN 2 HOSTILE TERRITORY

Reparte alegría y contrabando por esos mundos de Dios...

FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: ROCKSTAR
- DESARROLLADOR: ANGEL STUDIOS
- DISTRIBUIDOR: PROEIN
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: ARCADE DE CONDUCC.
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- VEHÍCULOS: 8
- MODOS DE JUEGO: 4
- TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 376 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 10.990 Ptas/66,05 €



Smuggler's Run 2 cambia las llanuras de **Estados Unidos** por **Vietnam** y las peligrosas estepas rusas, donde es difícil saber qué es más peligroso: las bandas de contrabandistas rivales o las brutales fuerzas del orden. La ferocidad de las mafias locales ha obligado a las autoridades a levantar un estado policial en las fronteras, que llega incluso a la utilización de artillería para poner fin al tráfico de mercancías.

En mitad de ese infierno, el jugador se convierte en uno los contrabandistas con el fin de recoger los cargamentos antes de que la policía o las bandas rivales hagan pedazos su vehículo. *Smuggler's Run* fue uno de los lanzamientos más llamativos que acompañaron a **PS2** en su lanzamiento europeo, principalmente por la extensión de sus escenarios. Los de esta secuela ofrecen menores dimensiones pero son más detallados y realistas. El apartado gráfico es una de sus principales virtudes, junto al atractivo de trepar por montañas y pendientes a los mandos de uno de los ocho 4x4.

DUALSHOCK 2

Círculo	Derrape	L1	Bajar marcha
Cuadrado	Freno	R1	Mapa
X	Acelerar	L2	Subir marcha
Triángulo	Reversp	R2	Mirar atrás
Cruceta	-	Select	Cámara
Izq.	Control	Start	Pausa
Der.	Acelerar/freno	L3	Claxon
		R3	-

GRÁFICOS — 8.6
La menor extensión de los escenarios se ha visto compensada por un mayor detalle en ellos. Lo mejor, el escenario de Vietnam.



JUGABILIDAD — 8.9
La dificultad se dispara a partir de las misiones de **Vietnam** pero el intachable control de los vehículos hará que nunca te des por vencido.

AUDIO — EFECTOS 7.9 / BANDA SONORA 7.0
Hostile Territory vuelve a ofrecer una BSO del mismo estilo de la primera parte: mucho techno y house. Le hubiera pegado mejor algo de Rock.



DURACIÓN — 8.8
36 misiones en el modo central, más las *turf wars* y las *checkpoint races* aseguran una muy larga vida al juego.





por << Nemesis >>

www.simpsonsroadrage.com

THE SIMPSONS R

Los personajes de Matt Groening protagonizan un genuino

Ficha técnica

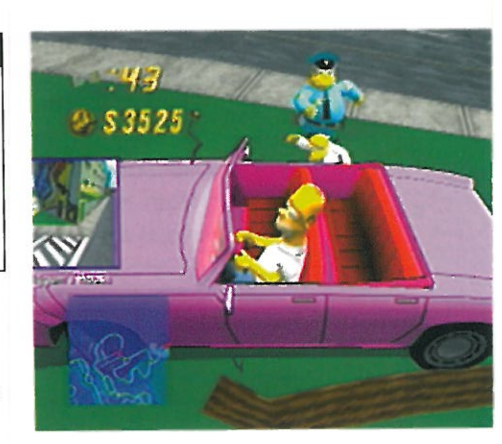
- COMPAÑÍA: FOX INTERACTIVE
- DESARROLLADOR: RADICAL ENT.
- DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: ARC. DE CONDUCCIÓN.
- FORMATO: CD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- VEHÍCULOS: 17+1 (EXTRA)
- LOCALIZACIONES: 6
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: 242 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 10.990 Ptas/66,05 €



Homenaje, plagio o producto de algún acuerdo secreto con **Sega**, lo único cierto es que ***The Simpsons Road Rage*** es *Crazy Taxi*. El concepto de juego, la mecánica e incluso las cámaras son las mismas, sólo que sustituyendo los anónimos personajes de la recreativa de **Sega** por conocidos rostros de la serie de animación de la **Fox**. Los amantes de la más famosa creación de **Matt Groening** (en el 2002 también veremos la adaptación a videojuego de la impagable **Futurama**) alucinarán en colores primarios ante la posibilidad de ejercer de taxista para trasladar a **Moe**, **Apu**, **Skinner**, **Barney** o **Krusty** a localizaciones tan reconocibles como el Badulaque, el Castillo del jubilado o la casa de **Flanders**. Este juego está dirigido especialmente a ellos, ya que serán los que mejor sepan captar los incontables detalles y guiños a la serie repartidos a lo largo y ancho de los siete escenarios del juego. Después del infumable *The Simpsons Wrestling*, **Fox** se ha puesto las pilas y ha trabajado a tope con **Radical Entertainment**, desarrolladores del juego, para reproducir con todo lujo de detalle toda la estética y ambientación del *show* de televisión en un juego, que no olvidemos, hereda la mecánica de uno de los últimos grandes éxitos de **Sega**. Cualquiera que haya jugado a *Crazy Taxi* sabe lo divertido que resulta conducir como un loco por el infernal tráfico de la ciudad para dejar al cliente a tiempo antes de que el contador llegue a cero. ***Road Rage*** no ofrece lo mismo, sino mucho

DualShock 2

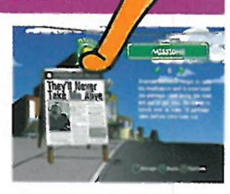
○ Freno/M. Atrás	L1	Claxon
□ Freno de Mano	R1	-
✕ Acelerar	L2	Vista atrás
△ Claxon	R2	Freno de Mano
Cruceta: Control Coche	Select	Resetear Coche
Izq: Control Coche	Start	Pausa
Der: Acelerar/Frenar	L3	-
	R3	-



Detalles



¡ESE CLIENTE ERA MÍO!
El modo *Head To Head* enfrentará a dos jugadores en pos de un único cliente. Choca con el contrario y podrás robárselo.



SUPERA LOS 10 RETOS
Al margen del modo central, encontrarás diez retos delirantes que tienen como recompensa un nuevo vehículo secreto.

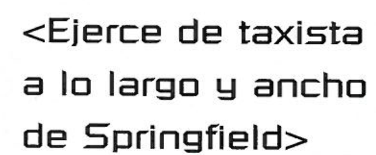


17 VEHÍCULOS
Muchos de ellos están sacados de episodios de la serie de televisión (como el 4x4 Cañonero de **Marge**) y otros son totalmente inventados. Podrás conducir el autobús escolar de **Otto**, el coche de policía del jefe **Wiggum** o la máquina quitanieves de **Barney** (y la de **Homer** también).



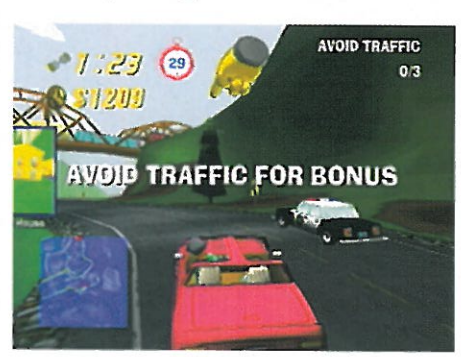
100% SPRINGFIELD
Cada uno de los siete escenarios de ***Road Rage*** ofrece localizaciones muy reconocibles de la serie, incluida la central nuclear.





La libertad de acción en Road Rage es total. Podrás entrar en los pasillos de la escuela a bordo del coche.

<Ejerce de taxista a lo largo y ancho de Springfield>







OAD RAGE

clon de Crazy Taxi

Los 4 coches especiales

Modifica el reloj interno de tu PS2 y disfrutarás de 4 coches muy peculiares
Introduce estas fechas para obtener los siguientes vehículos: 31 de octubre (**Bart** en *Halloween*), 1 de enero (**Barney** con *smoking*), 22 de noviembre (**Marge** en el día de Acción de Gracias) y 25 de diciembre (**Apu**, el **Santa Claus** hindú).



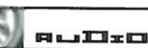
más. El dinero recaudado con cada carrera servirá para acceder a nuevos rincones de **Springfield** y más coches, pilotados por nuestros personajes favoritos: **Flanders**, el reverendo **Lovejoy**, el huraño **Willie**, **Otto** y el jefe de policía **Wiggum**. El carisma de estos personajes, los incontables detalles cómicos y la feroz jugabilidad a lo *Crazy Taxi* hace que perdonemos alguna que otra brusquedad del motor gráfico, así como que el juego no llegue doblado al castellano. Algo que no hubiera sido difícil, si tenemos en cuenta que muchos de los actores de doblaje que trabajan en la serie de animación ya han hecho sus pinitos en algunos videojuegos (sin ir mas lejos, las «voces» del abuelo y del director **Seymour Skynner** aparecían en **Pierre Nodoyuna** y **Patán**, el *arcade* de conducción de **Infogrames** basado en *Los Autos Locos*. A pesar de ello, con estar mínimamente puesto en inglés podrás captar a la perfección los hilarantes diálogos que mantienen los personajes antes y después de cada viaje en taxi. Ojalá que el inminente *Simpsons Skateboarding* sea, por lo menos, tan divertido como ***Road Rage***.



GRÁFICOS 7.0
El modelado de los personajes es intachable y la ambientación perfecta. Es una pena que el motor gráfico sea, a veces, tan brusco.



JUGABILIDAD 9.2
Por si la mecánica *Crazy Taxi* no fuera suficientemente divertida, el juego te engancha ante la necesidad de conseguir más y más vehículos.



AUDIO EFECTOS 9.2 / BANDA SONORA 6.5
Por fortuna, la mediocre música queda en segundo plano tras las sensacionales voces del juego. Si las hubieran doblado ya sería perfecto.



DURACIÓN 9.1
Para poder superar el modo central del juego necesitarás días y días de juego continuo. El modo es realmente divertido.

PS2





por << R. Dreamer >>

www.legacyofkain.com

SOUL REAVE

Una enemistad que traspasa las fronteras del espacio y

Ficha Técnica

- COMPAÑÍA: EIDOS
- DESARROLLADOR: CRYSTAL DYNAMICS
- DISTRIBUIDOR: PROEIN
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: ACCIÓN/AVENTURA
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- FORJAS SOUL REAVER: 4
- VIAJES TEMPORALES: 3
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 122 KB
- OPCION 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 9.990 Ptas/60,04€



Este es el tercer capítulo que nos traslada al imaginario mundo de **Nosgoth**. Las dos entregas anteriores se encargaron de introducirnos y hacernos disfrutar con su historia de leyenda y presentar a sus dos principales protagonistas, **Kain** y **Raziel**. En ***Soul Reaver 2*** vuelven a verse las caras y junto a otros personajes nos conducirán a través de un argumento sin fisuras. Sin lugar a dudas, éste se convertirá en el principal aliciente del juego. Las secuencias generadas a tiempo real, dobladas magníficamente al castellano, se encargarán de que no nos perdamos un sólo detalle de lo que acontece. Sin embargo, si en *Soul Reaver* alucinamos con el apartado gráfico en **PSone**, no ocurre lo mismo con su paso a los 128 *bits*.



DualShock 2

○ (2) Soul Reaver	L1	Defensa	
□ Acción	R1	Sigilo/Ataque	
✕ Saltar/Nadar	L2	Agacharse	
△ Ataque Fuerte	R2	Búsqueda	
Dirección	Select	Menú Selección	
Izq Dirección	Start	Pausa/Opciones	
Der Girar Cámara	L3	-	
	R3	-	

Soul Reaver 2 presenta gigantescos escenarios 3D, algunos de increíble belleza, como las cataratas del Lago Sur. Ciertos detalles pueden invitar a la contemplación, como las vidrieras de la catedral al inicio del juego. Pero otros demuestran que no se ha cuidado mucho el detalle con zonas que resultan repetitivas o que carecen de gracia. También hay que tener en cuenta que el juego no carga en ningún momento, pero quizá hubiera sido mejor sacrificar unos segundos



Entre las habilidades de Raziel está la de empujar objetos. Aquí tiene que dirigir el espejo a un lugar determinado.

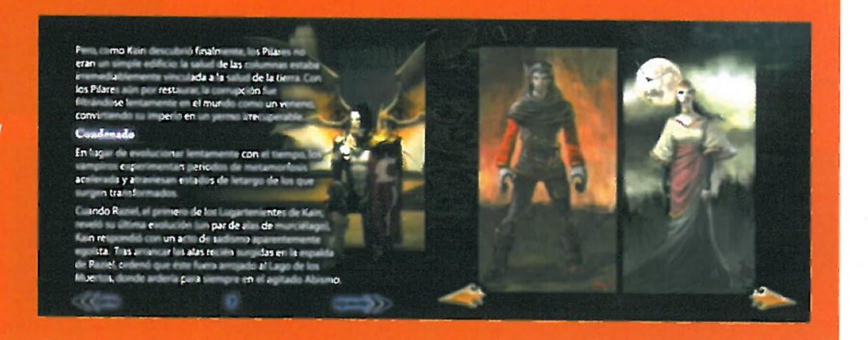
de espera para desplegar en pantalla un auténtico espectáculo visual. Continuando con este apartado, el diseño de los enemigos a los que se enfrenta **Raziel** se queda en una leve mejora respecto a los que



Un DVD repleto de extras

En el menú principal de *Soul Reaver 2* hay una opción que incluye todo tipo de extras sobre el juego

Making of, banda sonora de *SR* y ***SR2***, imágenes, *renders*, fotos de los programadores, etc. Pero para verlos todos hay que terminar la aventura.









< El legendario mundo de Nosgoth cobra vida en los 128 *bits* de Sony >

Los Dos mundos



ESPECTRAL
Tal y como sucedía en *Soul Reaver*, **Raziel** tendrá que visitar el mundo de los espectros, por ejemplo, para atravesar puertas.



MATERIAL
El cambio de un mundo a otro es uno de los efectos más espectaculares del juego. El escenario cambiará totalmente de aspecto.

Algunas criaturas no se conformarán con atormentarnos en el plano material, también nos perseguirán en el espectral.



R 2

del tiempo

En la tierra de Nosgoth

Una vez más regresamos al mundo que destruyó Kain, sólo que ahora representado en PlayStation 2

El cambio, respecto a la entrega para **PSone**, es notable aunque sin alcanzar el grado de detalle de otras producciones para la consola, como es el caso de *Devil May Cry*.



vimos en la primera entrega. Después de ver las criaturas que habitan la fortaleza de *Devil May Cry*, éstas se encuentran a años luz. Para colmo, las animaciones de los personajes tampoco han variado de la versión de 32 *bits*, a veces parecen simples marionetas. Si entramos en el terreno de la jugabilidad tampoco encontraremos grandes alicientes (a menos que seas un seguidor incondicional de la saga). Para empezar, se ha cambiado el control de **Raziel**. Ahora puede ejecutar diferentes combos y rematarlos con un golpe final (empalar, cortar la cabeza, etc.). Esto que suena tan bien se ha quedado en un mero intento de mejora. Porque el sistema de detección y que la espada *Soul Reaver* nos absorba la energía, harán preferible que salgamos corriendo antes que luchar a brazo partido. El resultado será una legión de criaturas persiguiéndonos hasta alcanzar una frontera invisible que les detiene y nos permite respirar. Aunque en ocasiones no nos quedará más remedio que eliminar a todos nuestros enemigos para conseguir que se abra una puerta. En lo que se refiere a los *puzzles*, uno de los puntos fuertes del primer *Soul Reaver*, esta entrega ofrece una mayor variedad pero resultan repetitivos en su ejecución. Además de mover bloques, se tienen en cuenta otros elementos del entorno, como la luz o el aire. Si te gustaron las dos entregas anteriores, puedes disfrutar con la historia.



GRÁFICOS
8.3 — Grandes aciertos y grandes lagunas que dejan un tanto cojo a este apartado. Sobre todo la pobre apariencia de los enemigos.



JUGABILIDAD
7.7 — Sinceramente, creo que el principal aliciente de este juego es el argumento que nos empujará a continuar hasta el final con paciencia.



AUDIO
EFECTOS 9.0 / BANDA SONORA 7.1 — El juego está doblado al castellano y es algo que se agradece. En cuanto a la banda sonora, no brilla precisamente por su calidad.



DURACIÓN
8.7 — Si conseguimos llegar hasta el final, seremos recompensados con un código para activar los extras del DVD, pero no para volver a jugar.

PS2





por << ThE sCoPe >>







Modos





NACIDOS PARA CORRER
Al menos 35 carreras en cinco temporadas. Se basa en ganar dinero y puntos, para comprar y mejorar vehículos.



La dinamica de los vehiculos refleja con total realismo las imperfecciones de los distintos tipos de terreno.

DualShock 2

○	Freno de mano	L1	Vista trasera
□	Freno	R1	–
✕	Acelerador	L2	Reducir marcha
△	Mapa	R2	Subir marcha
Cruceta	Dirección	Select	Cambiar cámara
Izq.	Dirección	Start	Pausa/Opciones
Der.	Acel./Freno	L3	–
		R3	–





INDIVIDUAL Y LIBRE
El primer modo eligiendo coche y circuito, y el segundo para conducir sólo por diversión.

PlayStation 2

www.infogrames.com



OFF-ROAD WIDE OPEN

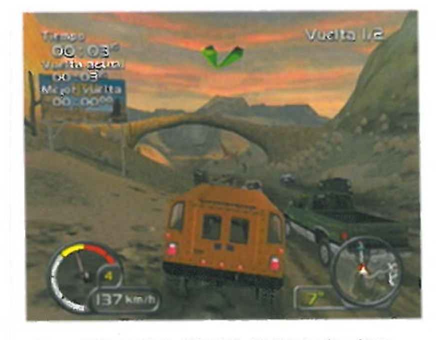
Los amantes de las series Test Drive están de enhorabuena

Ficha técnica

- COMPAÑÍA: INFOGRAMES
- DESARROLLADOR: ANGEL STUDIOS
- DISTRIBUIDOR: INFOGRAMES
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: CONDUCCIÓN
- FORMATO: CD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- FASES: 27
- VEHÍCULOS: 16
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: 290 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 10.314 Ptas/61,99 €



De enhorabuena porque, mientras aguardan al esperadísimo *Test Drive Over Drive* para marzo más o menos, ya tienen en las tiendas la oportunidad de disfrutar con la versión *Off-Road* de la saga en **PlayStation 2**. Aunque no es un juego perfecto y su motor gráfico está lejos de los mejores del género, sí que presenta detalles como para contemplar su compra sin temor a equivocarse. Lo mejor es la dinámica de los coches (el comportamiento sobre el accidentado terreno se traslada con total fidelidad al vehículo), la calidad gráfica y, especialmente, las enormes dimensiones de los escenarios (de aquí lo de ***Wide Open***). Varios modos de juego, más de 27 circuitos, 16 vehículos que podremos mejorar, comprar y vender y la banda sonora de **Metallica** y **Fear Factory** entre otros, son sus virtudes.



Jeep Wrangler, MB ML 430 o el mítico Hummer son algunos de los vehículos.



GRÁFICOS — 7.9
La variedad gráfica es notable, y los coches están relativamente bien resueltos, pero la resolución es un poco pobre.

JUGABILIDAD — 8.1
La posibilidad de perderse en los escenarios, la variedad de manejo de los vehículos y los diferentes modos de juego se agradecen.



AUDIO — EFECTOS 7.8 / BANDA SONORA 8.4
La banda sonora tiene presencias importantes, aunque no muy abundantes. Los efectos de sonido son muy mejorables.

DURACIÓN — 8.2
Aunque al principio sufriremos la Inteligencia Artificial de los rivales, en poco tiempo conseguiremos un buen coche y dominar el juego.

PS2



por << Doc >>

AIRBLADE

www.air-blade.com

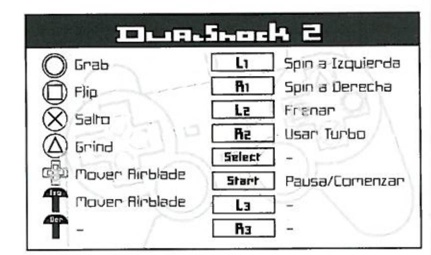
La nueva generación de Skateboard llega a PlayStation 2

Ficha técnica

- COMPAÑÍA: SONY C.E.
- DESARROLLADOR: CRITERION GAMES
- DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
- PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
- GÉNERO: ACCIÓN/AVENTURA
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- ESCENARIOS: 6
- PERSONAJES: 1+4 OCULTOS
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- MODOS DE JUEGO: 6
- MEMORY CARD: 49 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 9.900 Ptas./59,50€



De entre todos los clones de *Tony Hawk's Pro Skater* que han ido apareciendo en el mercado, tan sólo ***Airblade*** puede presumir de aportar algo nuevo al género. **Criterion** ha creado un título que puede encasillarse en el sub-género del *skateboard*, pero sus programadores han querido imprimir a su título una personalidad que se deja notar, sobre todo, en su desarrollo como aventura y no como juego deportivo. Los desarrolladores de **Criterion**, experimentados en el arte de imaginar el futuro sobre una tabla (son los artífices de *TrickStyle*), han creado un nuevo sistema de transporte en torno al que gira todo el argumento del juego: una tabla que flota a un metro del suelo, similar a las del filme *Regreso al Futuro 2*. En ***Airblade***, lo importante no son los puntos ni los trucos realizados con la tabla. En cada uno de los seis extensos escenarios que dan forma al juego tendremos que realizar diferentes objetivos, que van desde tumbar un determinado número de enemigos con la tabla hasta destruir varias cámaras de vigilancia agarrándonos al poste que las sujeta. Al igual que la imposible tabla sobre la que nos movemos, los trucos que tendremos que realizar sobre ella poco tienen que ver con la realidad. Podremos realizar volteretas, hacer *nollies* y *ollies* sin necesidad de saltar (siempre estaremos a un metro del suelo) y «grindar» todo tipo de superficies en las más estrambóticas posturas (girando sobre la tabla, haciendo el pino, etc.). Los escenarios que dan



DualShock 2

◯	Grab	L1	Spin a Izquierda
□	Flip	R1	Spin a Derecha
✕	Salto	L2	Frenar
△	Grind	R2	Usar Turbo
Cruceta	Mover Airblade	Select	-
Izq.	Mover Airblade	Start	Pausa/Comenzar
Der.	-	L3	-
		R3	-



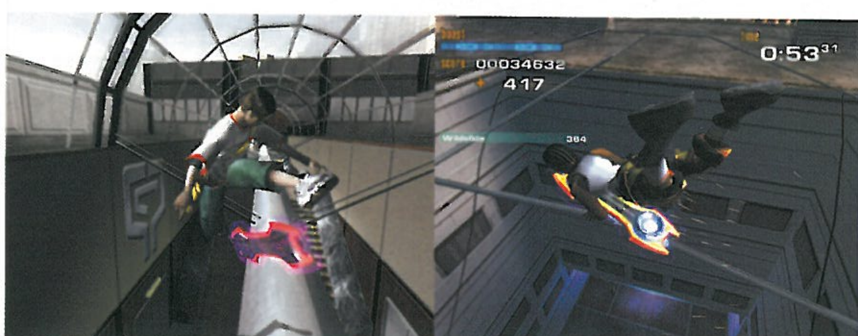
Las acrobacias que podemos realizar en Airblade son tan espectaculares como esta que aquí veis.



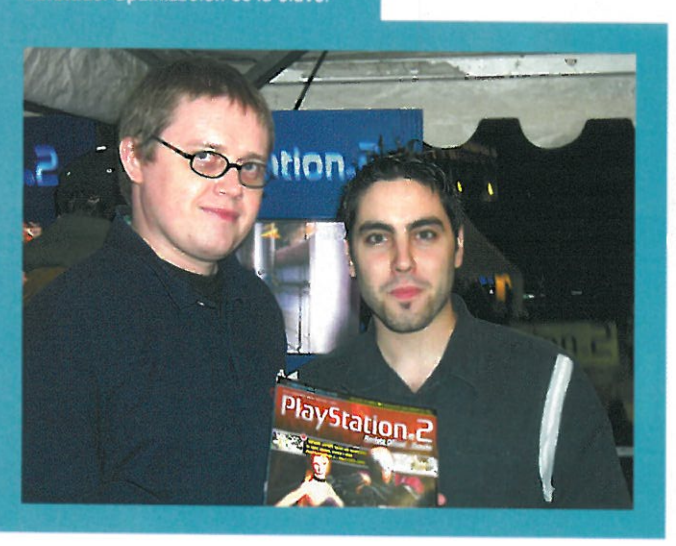
Paul Glancey

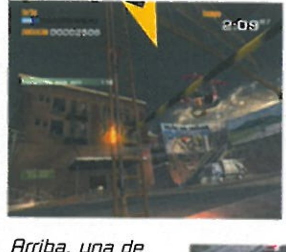
Hablamos con el *Creative Manager* de Criterion Games

Durante su leve estancia en **Madrid**, **Paul** tuvo tiempo de contarnos algún que otro detalle sobre ***Airblade***. Nos dijo que el concepto surgió al intentar alejar un divertido juego de *skate* de la monotonía deportiva, a la vez que lo acercaban al gran público haciéndolo más sencillo. **Paul** nos confirmó que sería difícil mejorar el impresionante motor gráfico de ***Airblade***. Optimización es la clave.



<Los escenarios de *Airblade* poseen una geometría y unas texturas casi reales>





Arriba, una de las acrobacias más impresionantes de Airblade. Podremos agarrarnos a cualquier poste del escenario y girar para coger impulso.

Detalles



GALERÍA DE ARTE
Entre los extras de ***Airblade*** podremos encontrar una extensa galería de ilustraciones con bocetos, *renders*, etc.



MAKING OF
El DVD del juego incluye una grabación del «Cómo se Hizo», con entrevistas a los programadores.



PERSONAJES OCULTOS
Si somos capaces de completar los seis niveles con un *ranking* alto (A o B), tendremos acceso a nuevos personajes.

pie a realizar tales acrobacias han sido diseñados por un arquitecto, algo que, junto a las impresionantes texturas de cada uno de los elementos que los pueblan, confieren a cada nivel del juego un aspecto real. Quizá el exceso de efectos de iluminación y sus coloristas texturas mantienen su aspecto general algo más alejado de la realidad que el de *Tony Hawk's 3*, aunque esto no significa, ni mucho menos, que su motor gráfico sea malo. La última *beta* a la que pudimos jugar presentaba una buena cantidad de *slowdowns*, algo que ha sido subsanado en esta versión final, ya que muestra un *frame rate* de lo más alto y estable, sobre todo teniendo en cuenta que el escenario está renderizado en su totalidad en todo momento. Junto al modo Historia, podremos encontrar un divertido modo Versus con varias modalidades disponibles (*Score Attack, Trick List, Ribbon Tag, Show Off* y *Party Mode*) y un modo alternativo llamado *Stunt Attack*, que sólo será seleccionable al completar el juego. Como guinda, los programadores de ***Airblade*** han incluido un extenso *Making Of*, con entrevistas a alguno de sus programadores y un reproductor de las geniales melodías del juego.



Tanto los textos de Airblade como sus voces están en un perfecto castellano.



GRÁFICOS
9.5 — Criterion demuestra en este título que son los artífices de la plataforma *Renderware* y que conocen a la perfección el poder gráfico de PS2.



JUGABILIDAD
8.9 — Al principio, resulta muy complicado controlar a los personajes. Lo importante es entender que no estás ante «un Tony Hawk más».

AUDIO
EFECTOS 9.3 — BANDA SONORA 9.3 — Su banda sonora es tan buena que parece compuesta por *Fatboy Slim* o *Chemical Brothers*. Todas las voces están dobladas al castellano.

DURACIÓN
8.9 — Aunque el número de escenarios disponibles es muy limitado (6), los diferentes modos de juego alargan su vida más de lo esperado.

PS2



por << Dani3PO >>

DROPSHIP: UPF

www.dropship-pilot.com



Sony nos presenta el primer simulador integral de guerra.

Ficha Técnica

- COMPAÑÍA: SONY C.E.
- DESARROLLADOR: CAMDEN STUDIOS
- DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
- PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
- GÉNERO: SIMULADOR
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- FASES: + CAMPAÑAS
- VEHÍCULOS: 5
- TEXTO-DOBLAJE: CAST.-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: +6 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: SÍ
- PVP RECOMENDADO: 9.900 Ptas./59,50 €

Ya hace bastante tiempo que vimos las primeras imágenes de esta producción europea que tenía visos de querer rivalizar hasta con el mismo *Ace Combat 4*. Sin embargo, el juego británico va por otros derroteros, a pesar de que algunos momentos del juego parezcan calcados del título de **Namco**. En el año 2050 la población mundial vive bajo la amenaza del terrorismo internacional y las mafias organizadas. Para garantizar la seguridad mundial se ha creado una organización a nivel global llamada Fuerzas Unidas por la Paz (UPF), surgida de las cenizas de la OTAN y las Naciones Unidas. Tú encarnas a un piloto que acaba de alistarse en esta fuerza y pronto comprobarás que mantener la paz mundial es una ardua tarea. El nombre del juego, ***Dropship***, es también el que se les aplica genéricamente a las aeronaves que pilotarás en las distintas campañas y que irán siendo más modernas, veloces y resistentes a medida que avances. Estas naves tienen la peculiaridad de contar con dos modos de vuelo. El Estacionario, para maniobrar a bajas velocidades y el normal, cuyo control es el clásico de estos títulos. Pero además de aviones, en ***Dropship*** también controlarás vehí-

DualShock 2

○	Misiles	L1	Cambiar Objetivo
□	Frenar	R1	Cambiar Arma
✕	Acelerar	L2	Girar Izquierda
△	Ametralladora	R2	Girar Derecha
Cruceta	Menú	Select	Cambiar Cámara
Izq	Dirección	Start	Pausa
Der	Zoom	L3	-
		R3	Vista Trasera

Las aeronaves que manejamos en Dropship: UPF cuentan con tres vistas distintas, además de las que nos ofrecen una perspectiva de lo que ocurre alrededor, accesibles desde el stick derecho. La más recomendable es la exterior cercana.



<Te sentirás acompañado en todo momento durante las misiones, gracias a las comunicaciones con tus compañeros>

Detalles



ZOOM
Con el *stick* analógico derecho podremos efectuar un potente *zoom* hacia cualquier elemento visible.



MAPA TÁCTICO
Con el *pad* digital accederemos a una serie de menús en los que se nos informará de la situación actual de la misión.



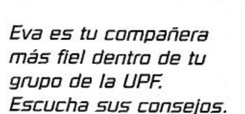
TUTORIAL
Antes de entrar en la campaña nada mejor que completar las cinco misiones del modo Tutorial.

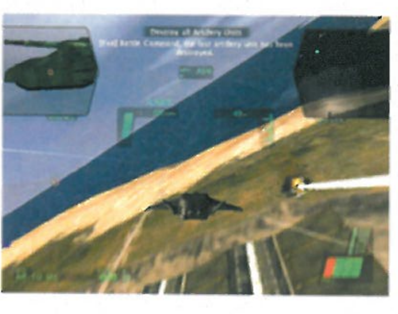




Los entornos abarcan diferentes partes del globo terráqueo. Desde el desierto de Medio Oriente a las frondosas selvas de Centroamérica.

Eva es tu compañera más fiel dentro de tu grupo de la UPF. Escucha sus consejos.





Una historia actual

El trasfondo del juego presenta una situación que suena familiar

Y es que las naciones más importantes de la Tierra se han unido contra el terrorismo y el crimen organizado global. La nueva organización, la UPF, protege de estas amenazas a los indefensos ciudadanos. En la primera campaña combatirás contra un terrorista internacional afincado en **Libia**.



capaz de hacer frente a Ace Combat 4

culos terrestres conocidos como AAV, en fases al más puro estilo *Smuggler's Run*, e incluso la ametralladora de uno de estos cacharros en una secuencia del tipo *rail shooter*. Hasta la tropas de infantería estarán bajo tus órdenes. Como veis, variedad no le falta y eso es lo que le distingue de la mayoría de simuladores de vuelo. A pesar de que el motor gráfico no sea nada del otro mundo, la jugabilidad que desprende (pese a su excesiva dificultad por momentos), la coherente trama (fácilmente comprensible gracias al perfecto doblaje) y su gran apartado sonoro hacen de él un juego a tener en cuenta. Hay que agradecer a **Sony** que lance este juego aquí antes que en cualquier otro mercado y que confíe cada vez más en los programadores del viejo continente.



Las fases en las que controlamos un vehículo terrestre son de las más divertidas, gracias al comportamiento de los rivales.





GRÁFICOS 8.2
No son lo mejor del juego, pero cumplen su cometido. Explosiones espectaculares, diseño de vehículos acertado y texturas algo mediocres.

JUGABILIDAD 9.1
El control es simple y versátil, y la gran cantidad de naves aéreas y terrestres que manejas le dotan de una variedad impresionante.

AUDIO EFECTOS 8.5 / BANDA SONORA 7.9
La música, como suele pasar en estos juegos, pasa desapercibida. Las explosiones y demás efectos no destacan. Lo mejor, los diálogos.





DURACIÓN 8.9
Tiene un buen número de misiones, lo que unido a su exigente dificultad hacen de él un juego bastante largo. Puedes repetir las misiones.

PS2



por << R. Dreamer >>

www.es.playstation.com

ECCO THE D

El futuro de la Tierra y sus habitantes está en manos

FICHA TÉCNICA

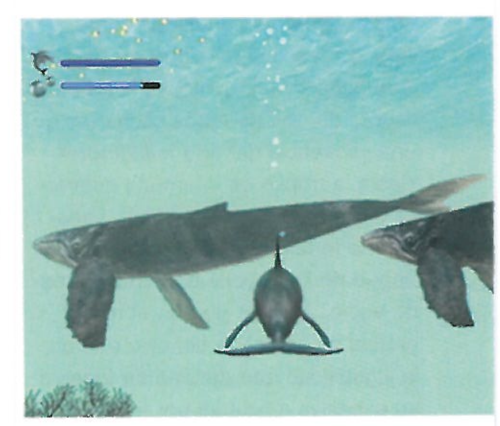
- COMPAÑÍA: SEGA
- DESARROLLADOR: APPALOOSA INT.
- DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
- PAÍS DE ORIGEN: HUNGRÍA
- GÉNERO: AVENTURA
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- MUNDOS: 4
- FASES: 34
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 89 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: SÍ
- PVP RECOMENDADO: 9.900 Ptas/59,50 €



Nunca ha sido uno de los títulos más emblemáticos de **Sega**, pero su trayectoria es larga. **Mega Drive**, **Game Gear**, **Master System**, **Mega CD**, **PC** y **Dreamcast** han sido testigos de las aventuras de este delfín. Una historia marcada por toques ecologistas y de la que algunos deberían aprender, los videojuegos no viven sólo de la violencia. Esta entrega, calcada de la versión para **Dreamcast**, vuelve a darnos una lección de buen comportamiento y de la vida en el fondo de los océanos. Encarnando a **Ecco**, tendremos que salvar a sus congéneres y a la humanidad de una entidad llamada «El Enemigo», que proviene del espacio exterior. Así, el pequeño delfín aprenderá diferentes tipos de habilidades para ir realizando misiones que le conducirán finalmente a liberar a la tierra de su amenaza. La mayoría son variadas y le servirán para adquirir nuevos poderes mientras avanza. Salvar a otros delfines, liberar a una tortuga atacada por tiburones, etc. Básicamente, nos encontramos ante la misma estructura y desarrollo que en las primeras versiones del juego, con la gran diferencia de que ahora el juego transcurre en un mundo 3D. Esto supone que, la representación del paisaje y la

DualShock 2

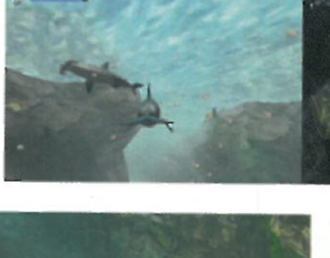
○	Embestir	L1	Giro
□	Sonar	R1	Giro
×	Nadar	L2	Cámara Lateral
△	Cámaras	R2	Cámara Lateral
Cruceta	Dirección	Select	Mapa
Izq.	Dirección	Start	Pausa/Opciones
Der.	Mov. Especiales	L3	Próximo Objetivo
		R3	Corregir Mov.



Ecco habla con una ballena y su pequeñín. Poco después, deberá salvar a este último cuando ocurra una catástrofe.

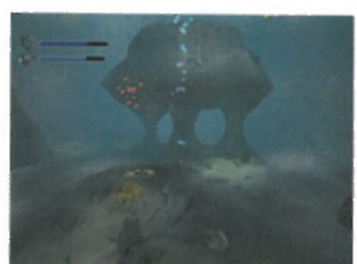
fauna submarina ha ganado muchos enteros. **Ecco** se mueve grácilmente por el agua, los tiburones y otros enemigos presentan un aspecto amenazador y los bancos de peces avanzan al compás, aportando un

<Disfruta de la vida submarina y de paradisíacos entornos encarnando a un habilidoso delfín>



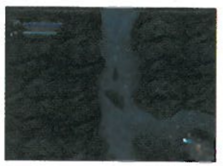
Algunos seres marinos pueden ser venenosos, pero no será difícil encontrar remedio contra ellos.




Misiones



AL RESCATE
Estos dos delfines, ayudarán a **Ecco** a rescatar a una cría de ballena atrapada entre unas rocas.

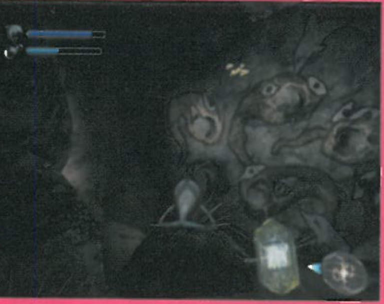


EL PULPO
Ayudado por otro amigo, mientras el pulpo está distraído, **Ecco** pasará a otro nivel del juego.

EL LABERINTO
Muchos de los niveles del juego se convertirán en auténticos laberintos. Economiza el oxígeno.

Habilidades

Como buen delfín, Ecco cuenta con variadas y útiles destrezas
Aprende a comportarte como un delfín. Embiste contra tus adversarios, guía bancos de peces, mueve objetos o, simplemente, disfruta ejecutando acrobacias sobre la superficie del agua. Todo un mundo de posibilidades.

OLPHIN: DEFENDER OF THE FUTURE

de un valiente y decidido delfín

colorido excepcional al juego. Por otro lado, el mundo tridimensional dificulta el sentido de la orientación en muchos niveles sin que se haya incluido un mapa en condiciones para paliar este problema. El resultado es que podemos estar horas buscando el lugar indicado para realizar una misión y acabar perdiendo la paciencia. Porque además, en cada fase hay una serie de cristales que, teóricamente, nos describen el objetivo, incluso enseñando rápidamente la localización de los lugares clave. Pero no siempre resulta fácil localizarlos. El control de **Ecco** resulta bastante sencillo, aunque en ocasiones no es muy efectivo. Como durante los combates. Al embestir es fácil perder de vista el objetivo y morir entre las fauces de una bestia marina. Algunas veces, será más productivo serenarse y dar una vuelta tranquilamente por el fondo oceánico escuchando la relajante música *New Age* de la BSO. ***Ecco the Dolphin***, podría haber sido un buen juego. Sobre todo teniendo en cuenta que apuesta por un entorno que apenas ha sido explotado en otros títulos y en el que es posible desarrollar nuevos patrones de jugabilidad. Sin embargo, se ha quedado en un producto un tanto soporífero.

Amigos y enemigos

El fondo del mar está habitado por todo tipo de criaturas
Algunas ayudarán a **Ecco** en sus misiones, como amigos delfines, tortugas o la ballena del principio. Sin embargo, otros se convertirán en feroces enemigos que intentarán evitar por todos los medios que nuestro amigo libere a la Tierra de su amenaza. Tiburones, pulpos gigantes e incluso alienígenas.






GRÁFICOS
8.8 — Como si de un reportaje de Cousteau, el juego refleja fielmente el mundo submarino y a sus criaturas, aunque se podía esperar algo mejor.

JUGABILIDAD
6.7 — Aunque se ha mejorado un poco respecto a la versión de Dreamcast, aún resulta un poco lioso encontrar los objetivos o ir por el escenario.



AUDIO
EFECTOS 8.5 / BANDA SONORA 7.9 — La banda sonora se encuadra dentro del estilo *New Age*, melodías tranquilas con ligeras subidas de ritmo durante los combates.

DURACIÓN
7.6 — Los que tengan una gran paciencia podrán disfrutar de sus 34 niveles. Aunque una vez terminados, el juego no da para más.

PS2



por << Doc >>

Detalles



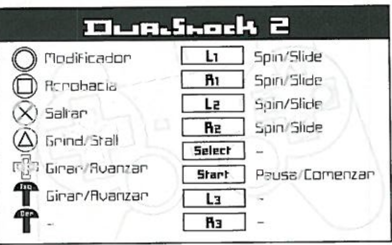
VÍDEOS
Aunque su calidad y su longitud no es ni parecida a la de los vídeos de ***THPS3***, es un buen extra.



PARK EDITOR
No podía faltar esta opción en un título de las características de ***DM BMX 2***. Podremos personalizar su aspecto, condicionando la aparición de peatones, vehículos, etc.







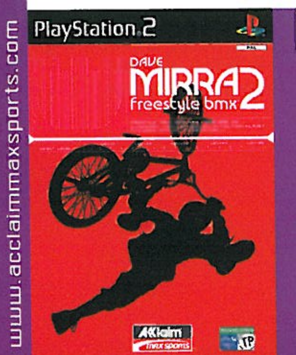
Movimientos
La mayoría de los movimientos de Dave Mirra BMX 2 rozan en lo imposible.



DualShock 2

○	Modificador	L1	Spin/Slide
□	Acrobacia	R1	Spin/Slide
✕	Saltar	L2	Spin/Slide
△	Grind/Stall	R2	Spin/Slide
Cruceta	Girar/Avanzar	Select	–
Izq.	Girar/Avanzar	Start	Pausa/Comenzar
Der.	-	L3	-
		R3	-

www.acclaimmaxsports.com



DAVE MIRRA BMX 2

Porque el deporte extremo no se limita sólo al Skateboard

Ficha técnica

- COMPAÑÍA: ACCLAIM
- DESARROLLADOR: Z-AXIS
- DISTRIBUIDOR: ACCLAIM
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: DEPORTIVO
- FORMATO: CD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- ESCENARIOS: 8
- MODOS DE JUEGO: 5
- TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
- CICLISTAS: 17
- MEMORY CARD: 64 KB (MÍNIMO)
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 9.990 Ptas./60,04 €



El mayor exponente de **Acclaim** en lo que a deportes extremos se refiere llega a **PlayStation 2**. Rival directo de **Matt Hoffman's**, la apuesta **BMX** de **Activision**, **Dave Mirra** se adelantó a la aparición de éste con su primer título, aunque no por ello resultó ser mejor. En esta nueva entrega, **Acclaim** ha trasladado el concepto del primer *Dave Mirra* casi intacto, modificando tan sólo el apartado gráfico. Dicho apartado se caracteriza por su alto *frame rate*, aunque los escenarios están algo vacíos y el nivel de detalle de sus texturas no es demasiado alto. El desarrollo del título de **Acclaim** permanece inalterado, mostrando un control algo complicado y una física de lo más irreal, alejando a los aficionados a este tipo de títulos más acostumbrados a la disciplina del *Skateboard*.



GRÁFICOS
8.4 Aunque su *frame rate* es altísimo y sus escenarios son extensos, sus texturas poco detalladas y su aspecto vacío son un lastre en este apartado.

JUGABILIDAD
8.0 *Dave Mirra 2* intenta añadir elementos a la jugabilidad clásica de *Tony Hawk*, pero no terminan de cuajar. No es rival para *THPS3*.




AUDIO
EFECTOS **8.7**
BANDA SONORA **9.3**
En su banda sonora han intervenido grupos como los famosos *Rage Against The Machine*. Los sonidos de las caídas son hiper-realistas.



DURACIÓN
7.6 Aunque te costará hacerte con el control de las bicis, los objetivos de cada uno de los escenarios no son demasiado complicados.





sorteamos 30 juegos + 30 camisetas





PlayStation 2



ACCLAIM y PLAYSTATION 2 REVISTA OFICIAL te invitan a disfrutar con el juego de conducción más salvaje de todos los tiempos: BURNOUT. Participa en este concurso para optar a uno de los 30 premios que sorteamos, un pack compuesto de este magnífico título más una camiseta. Para conseguirlo sólo tendrás que recortar el cupón adjunto y enviarlo antes del 1 de febrero con todos tus datos a la siguiente dirección:
PlayStation 2 Revista Oficial, calle O'Donnell 12, Madrid 28009. No olvides poner en el sobre «Sorteo Burnout»

SORTEO «BURNOUT»

Nombre ....

Apellidos ....

Teléfono ....Edad ....

Dirección ....

Población ....Provincia ....Código Postal ....

• No se admitirán fotocopias del cupón y sólo se aceptará un cupón por lector. • Los premios no podrán ser canjeados por dinero. • No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. • El nombre de los ganadores será publicado en próximos números de la revista. • La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.



por << Dani3PO >>

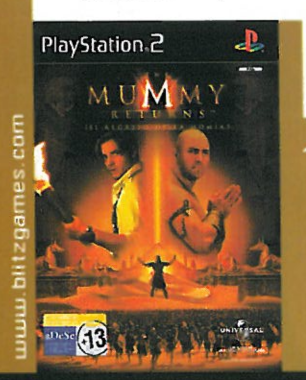
Detalles

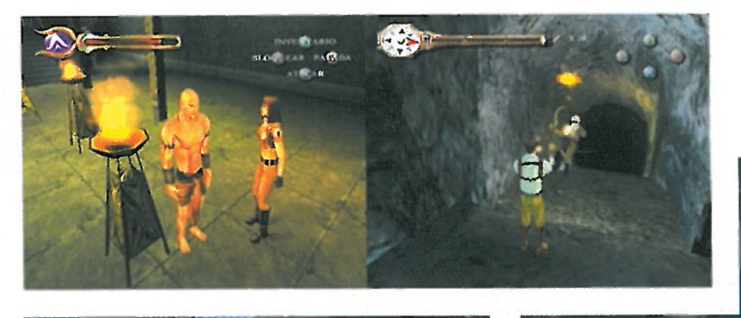


DOS AVENTURAS
El juego nos permite elegir entre el personaje de **Brendan Fraser** o la momia, **Imhotep**.

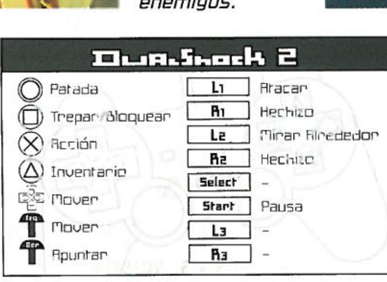


LA PELÍCULA
Aunque las escenas del desarrollo están generadas con el propio motor del juego, el título incluye un trailer de la película en la que se ha basado, ahora disponible en DVD y VHS.









Imhotep consigue energía vital a través de un hechizo que roba de sus enemigos.



DualShock 2

○	Patada	L1	Atacar
□	Trepar/Bloquear	R1	Hechizo
✕	Acción	L2	Mirar Alrededor
△	Inventario	R2	Hechizo
Cruceta	Mover	Select	-
Izq	Mover	Start	Pausa
Der	Apuntar	L3	-
		R3	-

THE MUMMY RETURNS

La Momia regresa en un título que deja mucho que desear

Ficha técnica

- COMPAÑÍA: UNIVERSAL STUDIOS
- DESARROLLADORA: BLITZ
- DISTRIBUIDORA: VIVENDI UNIVERSAL
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: AVENTURA DE ACCIÓN
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- FASES: 7
- MODOS DE JUEGO: 1
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 131 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 9.995 Ptas./60,07€

ACCIÓN

Tras el éxito conseguido con la segunda parte de *La Momia*, era lógico pensar que la adaptación lúdica no tardaría mucho en llegar. Tras una primera entrega para **PSone** que pasó con más pena que gloria, da la impresión de que los programadores se pusieron a trabajar sobre el soporte de los 32 *bits* de **Sony** y a última hora cambiaron de opinión. Esta sensación viene provocada por un apartado técnico mediocre, con una resolución de las texturas muy baja, y unos escenarios de lo más soso, sobre todo en la parte de **Rick**. Y es que una de las pocas virtudes de este juego es que nos permite elegir desde el principio entre el héroe o su alter-ego, **Imhotep**, para vivir una aventura completamente diferente. Al menos en cuanto a escenarios, porque la base es la misma. Es lo más parecido a un *Tomb Raider* que se puede encontrar ahora mismo para **PS2**, aunque salvando las grandes diferencias en cuanto a jugabilidad. Un control extraño, que decide por ti las acciones que puedes realizar en cada momento, y unos niveles demasiado laberínticos (en los que nos tendremos que guiar con un mapa poco menos que inútil) acaban por llevar a pique una jugosa licencia que podría haber sido mejor aprovechada.



GRÁFICOS 7.0
Es un apartado tan poco cuidado que parece un juego de su hermana pequeña, **PSone**. La animación de los personajes es deficiente.





AUDIO EFECTOS 7.9 / BANDA SONORA 7.3
La banda sonora apenas se escucha. Lo mejor son las voces dobladas al castellano, aunque no por los actores originales de la película.

JUGABILIDAD 7.5
Muy en la línea de su precuela. Exploración y combate combinados con unas pocas plataformas. El control arruina la mezcla.



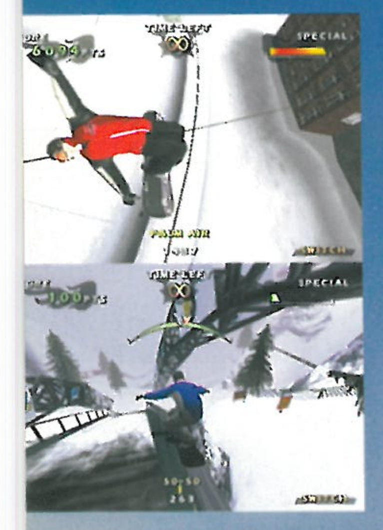
DURACIÓN 7.9
Para un juego de estas características no es demasiado largo, aunque te costará orientarte por los niveles.

PS2

PUNTUACIÓN OFICIAL PS2 7.2 SOBRE 10



Debajo, Shaun Palmer ejecutando su movimiento Palm Air.



Detalles



CREATE BOARDER
Con esta opción podremos crear nuestro propio «boarder», darle el aspecto que más nos guste y repartir un determinado número de puntos de habilidad.



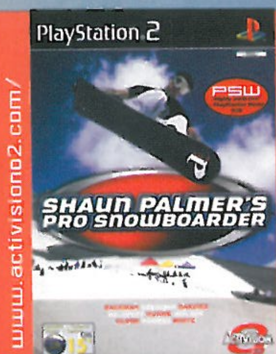
VÍDEOS INCLUIDOS
Al igual que en la saga *Tony Hawk*, ***Shaun Palmer's*** incluye 17 vídeos en formato DVD que muestran las más imposibles acrobacias.





DualShock 2

○	Grab	L1	Spin a Izquierda
□	Flip	R1	Spin a Derecha
✕	Ollie/Bonk	L2	Revert/Stance
△	Slides/Plants	R2	Revert/Stance
Cruceta	Mover Tabla	Select	Cambiar Cámara
Izq	Mover Tabla	Start	Pausa/Comenzar
Der	-	L3	-
		R3	-



www.activisiono2.com/

SHAUN PALMER'S PRO SNOWBOARDER

Tony Hawk se toma unas vacaciones de invierno

Ficha Técnica

- COMPAÑÍA: ACTIVISION
- DESARROLLADOR: DEAR SOFT
- DISTRIBUIDOR: PROEIN
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: DEPORTIVO
- FORMATO: DVD ROM
- JUGADORES: 1-2
- PERSONAJES: 10+1 EDIT
- CIRCUITOS: 8
- TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
- MODOS DE JUEGO: 4
- MEMORY CARD: 393 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 10.990 Ptas./66,05 €



El nuevo sello **O2** de **Activision** comienza a abarcar casi todos los deportes extremos. *Matt Hoffman* y *Tony Hawk* en el terreno de las BMX y el *Skate*, respectivamente, *Kelly Slater*, en un futuro, en el de *Surf* y, ahora, ***Shaun Palmer*** en el de *Snowboarding*. Al contrario de títulos como *Coolboarders* o *SSX Tricky*, en el título de **Activision** nuestro objetivo no será competir contra otros corredores a modo de carrera. En ***Shaun Plamer's Pro Snowboarder***, cada uno de los escenarios nos propondrá una serie de misiones a completar si queremos avanzar en el juego. Todos los elementos que han encumbrado a *Tony Hawk* a lo más alto de las listas de ventas se encuentran en ***SPPS***: *Grabs*, *Flips*, *Grinds*, *Supers* y *Reverts*, aunque **Dear Soft**, programadores de ***Shaun Palmer's***, se han tomado la libertad de incluir nuevos movimientos como los *Butters* o los nueve *Handplants* disponibles al llegar al final de una rampa. El motor gráfico del título de **Dear Soft** muestra un inmenso escenario sin saltos en su *frame rate*, aunque incluye un filtro para ocultar los *jaggies* que no complacerá a todo el mundo. Si eres aficionado a los títulos de *Skate*, ***Shaun Palmer's*** te encantará, si no, *SSX* Tricky es una mejor opción.



GRÁFICOS

8.7 Sus escenarios son extensos y se mueven suavemente, aunque no esperéis encontrar todos los detalles que incluye *Tony Hawk's 3*.

JUGABILIDAD

8.9 Dear Soft ha dejado de lado la idea que asocia el *Snowboard* con las carreras, creando un título muy jugable, aunque difícil de controlar.



AUDIO

EFECTOS **8.7**
BANDA SONORA **9.3**

La banda sonora contiene temas de grupos como *Alient Ant Farm*, *Papa Roach* o *Pantera*. Los reales efectos de sonido casi nos helarán los labios.



DURACIÓN

7.5 Sin llegar a ser tan divertido y absorbente como *THPS3*, ***Shaun Palmer's*** puede tenernos entretenidos durante horas.






sorteamos 10 volantes
DRIVING FORCE
■ Force Feedback
■ Pedales reales
■ Palancas integradas
■ Accesorio para rodillas
■ Comodidad y control absoluto
Logitech
FORCE FEEDBACK
LOGITECH y PLAYSTATION 2 REVISTA OFICIAL te ofrecen la oportunidad de sacar el mayor partido a tus juegos de conducción de PlayStation 2. Para conseguir uno de los 10 extraordinarios volantes DRIVING FORCE de LOGITECH que sorteamos, sólo tendrás que recortar el cupón adjunto y enviarlo antes del 1 de febrero con todos tus datos a la siguiente dirección: PlayStation 2 Revista Oficial, calle O'Donnell 12, Madrid 28009.
No olvides poner en el sobre «Sorteo LOGITECH DRIVING FORCE»

por << De Lúcar >>



Los pasadizos y caminos secretos son una de las constantes.

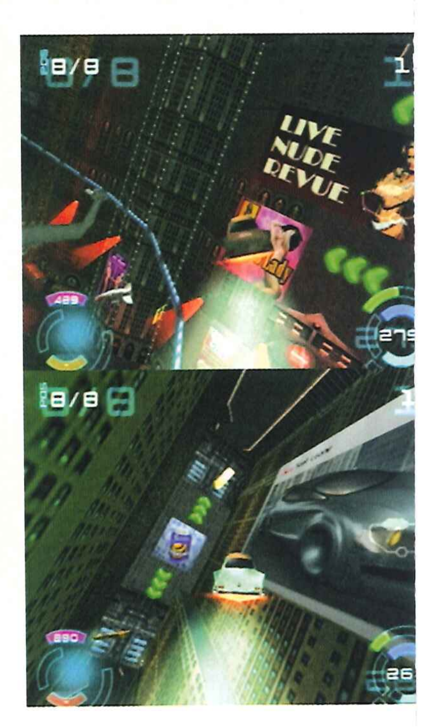
Detalles

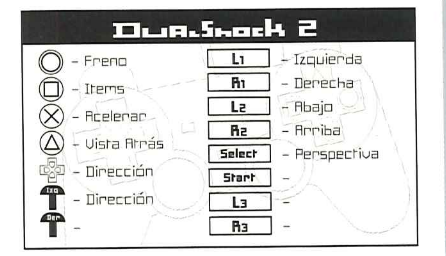


PUBLICIDAD
No es un fenómeno nuevo, pero es que en ***NYR*** la publicidad es lo más bonito y vistoso del juego.



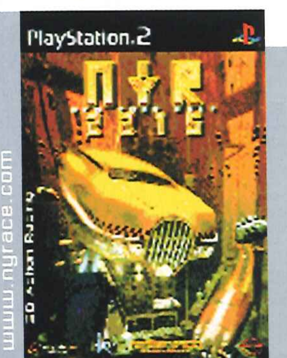
DOS JUGADORES
En esta ocasión, también tendremos que luchar con el resto de rivales y esa será la única diversión.





DualShock 2

○	Freno	L1	Izquierda
□	Items	R1	Derecha
✕	Acelerar	L2	Abajo
△	Vista Atrás	R2	Arriba
Cruceta	Dirección	Select	Perspectiva
Izq	Dirección	Start	–
Der	–	L3	–
		R3	–



NEW YORK RACE

Carreras futuristas en las calles del film El Quinto Elemento

Ficha técnica

- COMPAÑÍA: WANADOO
- DESARROLLADOR: KALISTO
- DISTRIBUIDOR: CRYO
- PAÍS DE ORIGEN: FRANCIA
- GÉNERO: CONDUCCIÓN



Cuando vimos *El Quinto Elemento*, recuerdo que algunos de esta redacción pensamos, casi automáticamente, que aquellas alucinantes calles y aquel tráfico volante podían ser un gran argumento para un juego de conducción. Los programadores de ***New York Race*** debie-

correcta, en cuanto a ambientación y escenarios de la película, pero digamos que el concepto de juego es mucho más humilde. Sin apenas libertad de movimientos, con calles estrechas, la velocidad justa, un control no demasiado afortunado y sin aprovechar el tema de las diferentes alturas, ***New York Race*** para **PS2** es sólo una triste sombra de lo que se

cen en recrear el entorno, si luego no es jugable o al menos entretenido, el resultado será siempre negativo. En ***NYR*** casi todo dependerá de lo que hagamos en la última vuelta y nuestra posición. Sólo dependerá de que usemos el *item* del turbo y no tropecemos demasiadas veces con los elementos móviles de los circuitos, mientras pululamos por unos



Si te suscribes ahora TE REGALAMOS
un mando a distancia DVD exclusivo para tu PlayStation 2
o una Bolsa Oficial de PlayStation 2
SONY
CONÉCTATE
Sí, deseo suscribirme a la Revista Oficial de PlayStation 2 - España
❑ Por un año (12 números) con el 20% de descuento al precio de 57,60€ (9.590 Ptas.)
❑ Por un año (12 números) con el Mando a Distancia DVD exclusivo para tu PlayStation 2 de regalo al precio de 72€ (11.988 Ptas.)
❑ Por un año (12 números) con la Bolsa Oficial de PlayStation 2 de regalo al precio de 72€ (11.988 Ptas.)
Precios extranjero por vía aérea: Europa: 90,09 € (14.990 Ptas.) Resto Paises: 98,75€ (16.430 Ptas.)
Apellidos: .... Nombre: .... Edad ....
Dirección: ....
Población: .... C. P.: ....
Provincia: .... Teléfono: ....
Forma de Pago:
❑ Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas, S.A. C/ O´Donnell, 12. 28009 Madrid
❑ Giro Postal nº .... (indicando en el apartado "Texto": suscripción Revista Oficial PlayStation 2.)
❑ Domiciliación Bancaria: Banco ..../..../..../..../ Sucursal ..../..../..../..../ DC ..../..../ Cuenta ..../..../..../..../..../..../..../..../..../..../
❑ Tarjeta de Crédito nº ..../..../..../..../ ..../..../..../..../ ..../..../..../..../ ..../..../..../..../ Títular: ....
Fecha caducidad ..../..../ ..../..../ Firma titular (imprescindible):
Enviar este cupón a Ediciones Reunidas S.A., Revista Oficial PlayStation 2 departamento de suscripciones, C/ O´Donnell, 12 28009 Madrid.
Teléfonos departamento suscripciones: (91) 586 33 53/51 de 9 a 14 horas. Fax: (91) 586 33 52. E-mail: suscripciones@grupozeta.es Usted tiene derecho a acceder a la información que le concierne, recopilada en nuestro fichero de datos, y cancelarlo o rectificarla si es errónea. A través de nuestra empresa podría recibir información comercial de su interés. Si usted no desea recibirla, le rogamos que nos lo comunique.
* Oferta válida hasta fin de existencias.

por << Roberto Serrano

Devil May cry

GUÍA COMPLETA

Durante el juego no olvides conseguir un buen número de Gemas Rojas para mejorar tus habilidades y así facilitar el combate durante el juego. Podrás comprar al finalizar cada misión y en las Estatuas de Divinidad que hay en algunas fases. Utiliza el *Devil Trigger* en cuanto recargues. Además de ataques más potentes, conseguirás recuperar energía. Las Gemas Rojas también te permitirán abrir puertas [pedirán un número determinado para desbloquearse]. Las monedas te servirán para adquirir todo tipo de *items*. Aparecerán eliminando enemigos, en zonas secretas y golpeando pilares cuya apariencia nos dará una clara referencia de que podemos encontrarlas ahí.







MISIÓN 1

Antes de entrar en la fortaleza, no te olvides de inspeccionar el pequeño pabellón. En su interior hay una Gema Azul. Ya dentro, recoge las 45 Gemas Rojas para abrir la puerta roja. Hay una Gema Azul en el primer balcón a la izquierda de la estatua, llegarás con doble salto sobre la pared. Sube y toma la llave oxidada, acaba con las *Marionettes* y en el vestíbulo abre la puerta azul. Detrás del avión activa los símbolos del círculo en la pared. Elimina a todas las criaturas y vuelve a subir. Si aquí acabas con todas las *Marionettes* podrás pasar por la puerta roja.

MISIÓN 2

La primera entrada da paso a una sala con la Estatua de la Divinidad, para comprar objetos con las Gemas Rojas. Por el largo pasillo llegamos al final a una estatua de piedra con la espada *Alastor* clavada. Sácala y después entra por la puerta a la biblioteca. En un cuadro coge una llave. Rompe la mesa de arriba y encontrarás la escopeta. Ahora, dirige tus pasos a la puerta que hay en la mitad del pasillo. En el patio liquida a todo bicho viviente. Pasa por la puerta del corredor superior y aporrea el sarcófago con la espada. Desciende y toma el objeto de la pared. Abandona la zona y en el pasillo principal coloca el **Bastón de Hermes** donde estaba la espada para entrar en al Catedral.

MISIÓN 3

Inspecciona el objeto del altar, se abrirá una puerta que conduce al exterior. Cruza el puente e inspecciona bien la zona. Al regresar caerás al agua. Elimina las calaveras y sube. Si retrocedes saltando hasta donde leíste los epitafios hallarás una Gema Azul. Finalmente, entra en la Catedral para luchar contra **Phantom**. Esquiva sus ataques y lanza golpes contra su panza hasta terminar con él.

MISIÓN 4

Avanza por el pasillo. Cuando **Phantom** aparezca esquiva sus rayos y entra en la sala de la Estatua de la Divinidad.





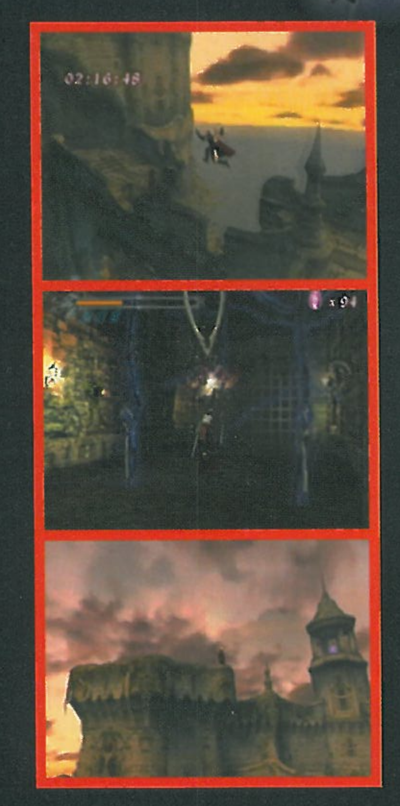




Abandona la estancia (si es posible comprando dos Gemas Púrpuras para aumentar tu barra de magia) y dirige tus pasos al patio. Examina la estatua del león protegida por una barrera energética. Rompela y lucha contra **Shadow**. Utiliza las pistolas mientras saltas esquivando sus embestidas. Cuando se transforme en una bola aséstale espadazos. Repite la operación hasta acabar con él. Al pasar por la puerta encima de la estatua, déjate caer al fondo. Golpea la esfera hasta iluminar todos los símbolos y sube en el ascensor. Arriba recoge la espada y baja por las escaleras hasta entrar en el dormitorio. Pon la espada en la esfinge junto al espejo. Prepárate para el primer enfrentamiento con **Nelo Angelo**. Evítale disparando para subir tu barra de magia. Cuando esté a tope actívala con L1 y atácale hasta terminar con él.







MISIÓN 5

La misión comienza con el inventario activado. Solo tienes tres minutos para llegar a la puerta que aparecía en la pantalla de presentación de la misión. Antes tienes que acabar con **Shadow**. Después, sube, pasa por el dormitorio y, nada más salir, salta al fondo donde está el círculo con símbolos. Coloca el Alma de la Melancolía en la única puerta que encuentres allí y que tiene un león esculpido. Si no te dio tiempo, puedes recargar el ornamento en el pasillo con el sarcófago (se halla en la puerta superior del patio, donde luchaste contra el inmortal **Shadow**).

MISIÓN 6

Cuando entres camina hacia el fondo de la pantalla hasta el final del pasillo, una Gema Azul caerá de la nada. La primera puerta que encuentra **Dante** da a una sala enorme con desagües en las paredes. En una de ellas hay una Llave. En cuanto la cojas tendrás que luchar contra una manada de insectos gigantes. Después, sal y avanza hasta la siguiente entrada. En este pasillo encontrarás cuatro luces azules en el suelo. Cuando estés en el centro comenzará la lucha contra **Dead Cow**. Salta, dispara con la escopeta y no te olvides de activar la magia con L1. Después sigue avanzando hasta hallar la Luz Guía.

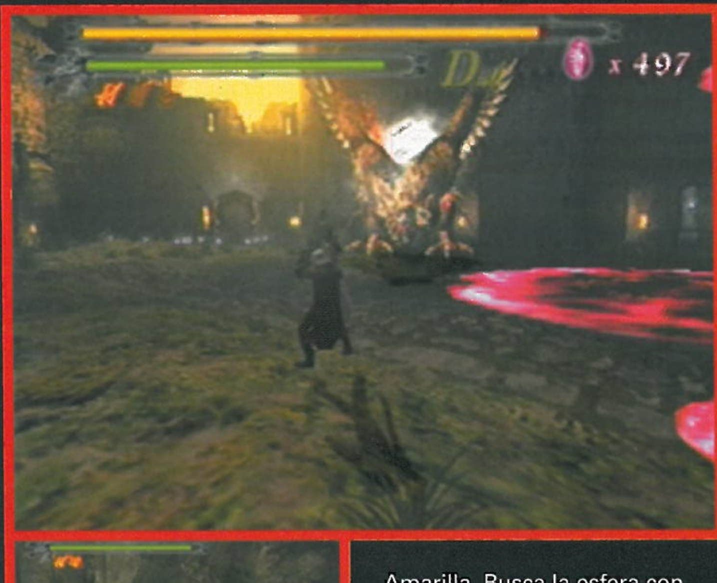
MISIÓN 7

El objetivo es llevar la Luz Guía hasta el dormitorio y colocarla en el ornamento del Sol. Pero antes de que la energía termine con la vida de **Dante**. Mientras avanzas, **Phantom** te perseguirá. Salta para evitar sus bolas de fuego y llegarás a una zona donde 3 *Sin Scythes* guardan la puerta de salida. Termina con ellas y, finalmente, activa el elevador para subir hasta el dormitorio. Antes de pasar por la puerta y terminar la misión puedes recoger Gemas Azules en el patio exterior. La primera está en la torre. Para acceder a ella, realiza un doble salto junto al hueco que da acceso a la entrada al dormitorio. También hay un Intocable. Si tienes el Bombardeo, úsalo para llegar a un pequeño pabellón y obtener la segunda Gema Azul.

MISIÓN 8

Avanza hasta llegar al techo de la fortaleza. Cuando intentes salir aparecerá **Phantom** por última vez. Emplea la misma táctica. Una vez eliminado el obstáculo, desciende. Aquí toma el Tridente. Saltando encima de la cabeza de un caballo conseguirás Gemas Rojas. Desde el de la izquierda puedes saltar a un saliente para recoger una Gema Azul. Baja por el hueco entre las dos estatuas y en la siguiente estancia hallarás el Lanzagranadas. Golpea la palanca con el símbolo para bajar el puente levadizo y abrir una trampilla. A través de esta última llegas a la sala de Neptuno. Coloca el Tridente en el objeto de bronce. Ahora debes correr contra el cronómetro. Sal, baja por las escaleras y llega abajo antes de que el portón se haya





cerrado. De otra forma, tendrías que volver a repetir la operación. Al otro lado del portón, en una de las corrientes de agua, hay una Gema Azul. Después pasa por la doble puerta.

MISIÓN 9

Al pasar el puente levadizo, ejecuta doble salto sobre las columnas para obtener Gemas Rojas. Detrás del monolito central hay una Estrella Infernal. Bajando por las escaleras que conducen a un enorme patio donde conocerás a un nuevo tipo de enemigo, los *Blade*. Después examina el terreno para encontrar una Gema Amarilla y encima de una entrada hay Agua Bendita. A la derecha de la puerta, que sirvió de entrada a **Dante**, hay un pasaje oculto. Al final, golpea la tumba y recoge otra Gema Azul. Ahora sigue las antorchas azules que te conducen a una nueva zona. Aquí, recoge una Estrella Infernal y una Gema Amarilla. Busca la esfera con símbolos para activar un grupo de plataformas. Gracias a ellas accederás a una más elevada donde se encuentran los guanteletes *Ifrit*. Es hora de volver al patio principal donde te espera el combate contra **Griffon**. Equipa las Pistolas e *Ifrit*. Básicamente, esquiva sus ataques y rellena la magia disparando. Cuando esté a tope, actívala para acribillarle con balas de fuego hasta que salga huyendo. Terminado el combate, te darás cuenta de que los fuegos fatuos indican ahora otro camino. Con *Ifrit*, enciende el pebetero izquierdo de la puerta. Al entrar, verás que **Dante** ha llegado a un oscuro bosque neblinoso. Cuando intentes pasar por la puerta aparecerá un grupo de enemigos. Liquídalos y pasa a una sala con una Estatua de la Divinidad. Es un buen momento para mejorar las habilidades de *Ifrit*. Afuera te espera más acción y la puerta roja, que sirve de salida, requiere 200 Gemas Rojas para abrirse.

MISIÓN 10

Al otro lado de la puerta llegarás a un barranco. Lee la lápida y un alma (la esfera blanca de luz) te guiará a través de la niebla. Acaba con los enemigos que la absorban y síguela. Recorrerás tres zonas para llegar a un patio con tres arañas gigantes. Asegúrate de acabar con todas y se abrirá una puerta de hierro.

MISIÓN 11

Comienzas con un combate contra un *Death Scythe*. Equipa *Ifrit* y la escopeta. Salta o aprovecha sus plataformas para atacarle con la patada voladora. El pozo conduce a un nido de *Blade* y una Estatua de la Divinidad. Un buen sitio para adquirir Gemas Rojas e ir de compras. Si continúas llegarás hasta donde está el Símbolo de la Castidad. Una vez afuera, recoge una Estrella Infernal. También puedes acceder al otro área cerrada por una apertura en la zona superior para conseguir una Gema Azul. Ahora, entra por la puerta, bajo las escaleras, y coloca el Símbolo de la Castidad en el Cáliz. Antes de coger este último tendrás que luchar de nuevo con **Nelo Angelo**. Cuando le venzas, ve a la pequeña caverna

OBJETOS



ESTRELLA INFERNAL: Aumenta cinco puntos tu barra de magia.
ESTRELLA VITAL: Sólo puedes tener 1 en el inventario. Recupera toda tu energía.
AGUA BENDITA: Elimina el mal de tu alrededor. Muy útil contra algunos jefes finales.
INTOCABLE: Te concede inmunidad y poderes demoníacos durante un tiempo limitado.
GEMA AZUL: Cuando reúnes cuatro, aumenta el total de tu energía vital.
GEMA PÚRPURA: Aumenta los puntos de tu barra de magia, hasta un total de 10.
GEMA AMARILLA: Sirve para continuar partida cuando **Dante** es eliminado.
GEMA ROJA: Moneda de cambio para comprar y para abrir determinadas puertas.
BRAZALETE DEL TIEMPO: Te permitirá congelar el tiempo, la pantalla se pondrá en blanco. Muy útil en los combates difíciles.





y pon el Cáliz en la Estatua del Caballero. La puerta inferior quedará desbloqueada.

MISIÓN 12

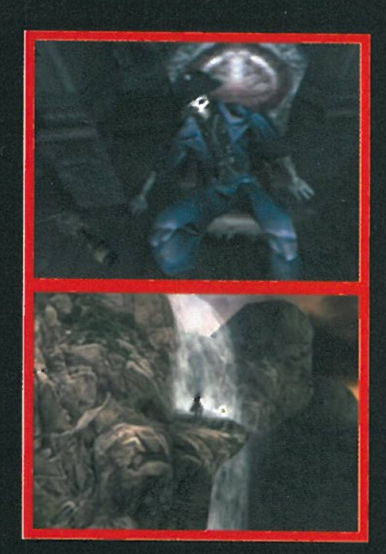
Antes de comenzar la misión verás una serie de controles para moverte como pez en el agua. Una vez vistos, avanza por el pasillo para acceder a una gruta con un galeón. Zambúllete en el agua para entrar al barco. Ya en el interior busca la apertura para salir a la superficie. Sube por las escaleras y hallarás el *Needlegun*, para eliminar a las criaturas acuáticas. También puedes recoger una Estrella Infernal. Bajo el agua, por donde entraste, hay un Intocable en un cofre. Vuelve a la superficie y sube a la cubierta. Recoge las Gemas Rojas de los mástiles. Desde lo más alto, del que está más cerca de la parte delantera del barco, utiliza el movimiento **Aguijón de Alastor** para saltar hacia adelante. Al caer sobre el mástil, encima del mascarón de proa, obtendrás una Gema Azul. Cuando intentes entrar en el camarote del Capitán aparecerá un *Death Scythe*. Elimínalo y el barco comenzará a moverse. Entonces tendrá lugar el segundo encuentro con **Griffon**. Emplea la misma táctica que antes para ahuyentarlo de nuevo. Por fin puedes entrar en el camarote del capitán.

MISIÓN 13

Dentro, toma el **Bastón de Hermes**. De repente, te verás sumergido bajo el agua. Busca la salida por una pequeña apertura a la derecha de la puerta. Por el hueco entre las escaleras podrás acceder a una Gema Azul. Vuelve a la sala anterior y sal del barco por donde entraste. Una vez fuera, sumérgete en el remanso de la derecha y hallarás otra Gema Azul. Ahora dirígete hacia las escaleras y pasa por la puerta.

MISIÓN 14

Continúa avanzando y toma el Escudo Emblema del esqueleto. Retrocede hasta la verja que se ha abierto y sube por el elevador. Bajo la cascada hay Agua Bendita. Utilizando uno de los pilares, puedes subirte encima de la estructura del elevador. A la izquierda de la catarata hay un saliente al que puedes llegar usando el movimiento Aguijón. Recoge la Gema Amarilla y si continúas subiendo alcanzarás una Gema Azul en la parte más alta. Abandona la zona por la gruta y saldrás a un acantilado frente al mar. Bajo la entrada hay una pequeña caverna que conduce a un puente. Al final hallarás una fuente de Gemas Rojas y si te dejas caer por un saliente obtedrás una Gema Azul. Para salir de este lugar necesitas 200 Gemas Rojas. Al otro lado te enfrentarás a unas cuantas *Marionettes* y *Fetish*. También hay una Estrella Infernal. Abona 100 Gemas Rojas y entrarás a un sala que sirve de paso al patio del Coliseo.





MISIÓN 15

En el corredor de la entrada al Coliseo, entra por la puerta azul (en realidad da igual elegir la roja, pero hemos elegido este orden). Primero coge la *Luminita*. Abajo puedes romper una pared. Una vez dentro, destroza barriles y otros ornamen-

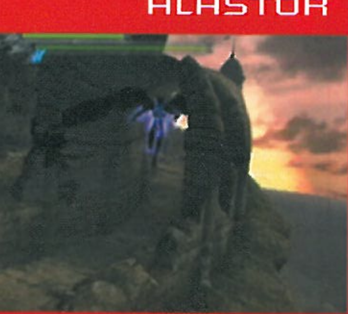
HABILIDADES



IFRIT

MAGMA: Diagonal abajo-atrás y el botón de ataque para ejecutar un *uppercut* de fuego.
PATADA13: Hacia delante y el botón de ataque para lanzar una patada muy potente.
SALTO DE FUEGO: Durante el salto, una estela de fuego infligirá daños a los enemigos.
METEORO: Hacia atrás y ataque para lanzar bolas de fuego.
INFIERNO: Salta y pulsa el ataque con la dirección hacia abajo para envolver a los que te rodean en un infierno de llamas.

ALASTOR



AGUIJÓN: R1, hacia delante y el ataque de espada para asestar un golpe mortífero o un supersalto.
IDA Y VUELTA: Lanza la espada como un bumerán al mantener pulsado CÍRCULO.
BOMBARDEO: Salta y pulsa R1 para volar. Con CUADRADO lanzarás rayos desde el aire.
PASEO AÉREO: Doble salto en cualquier lugar, sin necesidad de utilizar la pared.
VORTICE: Salta y pulsa CÍRCULO para atacar al adversario.



tos para encontrar una Gema Azul y Agua Bendita. Después pasa por la doble puerta y evita ser trinchado por los pinchos de la pared. Al llegar al final, salta sobre la primera plataforma. Desde allí, realiza un doble salto apoyándote en la pared y recoge las Lanzas para abrir el Coliseo. Ahora dirígite a la puerta con el Escudo Rojo. Recoge los objetos detrás del muro con grietas y finalmente entra por la puerta doble. Activa las esferas con símbolos y, en lugar de saltar por las plataformas, déjate caer. Lucha con los *Blade* y, debajo de la plataforma con la *Nightmare-Beta*, ejecuta un doble salto hasta que aparezca sobre ella una Gema Azul. Después, asciende y coge la *Nightmare-Beta*. Es hora de entrar en el Coliseo. Te espera el último y definitivo combate contra **Griffon**. Cuando hayas terminado con él, sube a la columna y desciende para tomar la Rueda del Destino.

MISIÓN 16

Hay un Gema Azul junto al elevador. Rgresa a la zona del puente levadizo y coloca la Rueda del Destino. Una vez dentro del castillo, busca una Gema Azul en el vestíbulo principal. Podrás hallar otra frente a la Estatua de la Divinidad de esta sala. Después, activa los símbolos de la esfera y aparecerá un nuevo enemigo. Al liquidarle, pasa a la sala del avión. Al salir de aquí, párate un momento frente al cuadro del pasillo que está junto a la puerta que da a la sala de la Estatua de la Divinidad. Salta y una Gema Azul aparecerá por arte de magia. Sigue avanzando y llegarás a la Catedral. Mira en el charco y aparecerá **Nightmare**, uno de los jefes más infernales del juego. Primero activa una de las esferas con símbolos. Esquiva sus ataques y, en cuanto deje al descubierto su órbita de energía, pulsa L1 para activar tus poderes demoníacos y machácala a golpes. Si te absorbe cuando se convierte en una masa amorfa, mata las calaveras y enfréntate a uno de los jefes finales para volver a la superficie. Repite la operación hasta terminar con esta criatura del demonio. Después, dirígete hacia el puente y cruza sobre el mar hasta la plataforma flotante. Utiliza el **Bastón de Hermes** en la inscripción y salta sobre el cuadro de la izquierda.





MISIÓN 17

Sube por la escalera en espiral. En la habitación de arriba, salta al espejo de la izquierda. Acaba con los dos *Frost* del patio y entra en una zona llena de *Fetish* y *Marionettes*. Sólo puedes pasar por una puerta. El esqueleto de un dinosaurio te lanzará inmensas bolas de fuego. Equipa *Alastor* y devuélveselas como si fueras un bateador. Salta a la parte superior. A la derecha hay una salida a una terraza. Salta y encontrarás una Gema Azul. Vuelve a la sala. Desde el lugar donde abatiste al dragón, mueve la palanca para mover el espejo. Cuando hayas activado el mecanismo, ve de plataforma en plataforma hasta el balconcillo y coge el objeto del poyete. Con él podrás abrir la otra puerta del pasillo, que conduce a la sala donde te enfrentarás a **Nelo Angelo**.

MISIÓN 18

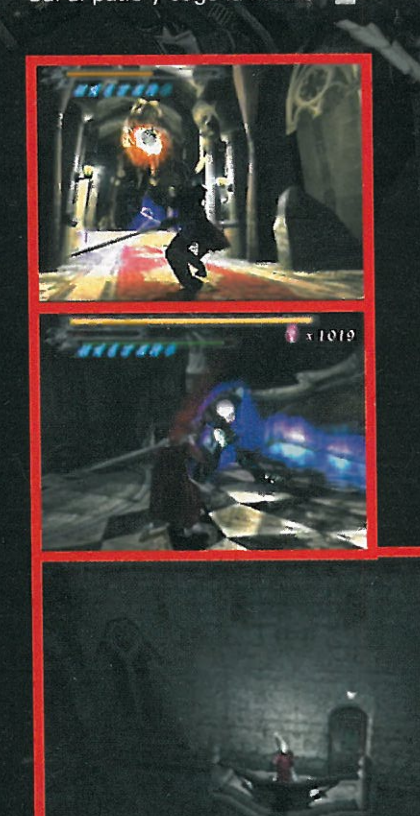
Salta por el espejo de la derecha. Estarás sumergido en el agua. Nada más abandonar la celda, inspecciona el resto disparando barriles para recoger Gemas Rojas y una Gema Azul. Avanza y llegarás a una zona con *Sin Scissors*. Al liquidarlos se abrirá una puerta. Sal y llegarás a un lugar con un círculo de símbolos. Actívalos y asciende hasta hallar a una plataforma solitaria a mitad de camino. Espera a que el agua desaparezca y obtendrás una Gema Azul. Vuelve a activar la esfera y, ahora, sube hasta la parte superior de las escaleras. Salta donde está indicado con la figura de un caballero. Llegarás a una plataforma con el Huevo Filosofal. Tómalo y dirígete a la puerta en la parte inferior de las escaleras. Llegarás al patio del principio del juego. La otra puerta de este lugar conduce a un pasillo con una Gema Azul. Regresa al patio y coloca el Huevo Filosofal en el fuego. De nuevo, volverás a luchar contra **Nightmare**. Después, examina



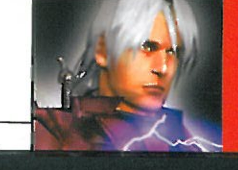
el fuego que se halla en el lugar y podrás tomar el Elixir.

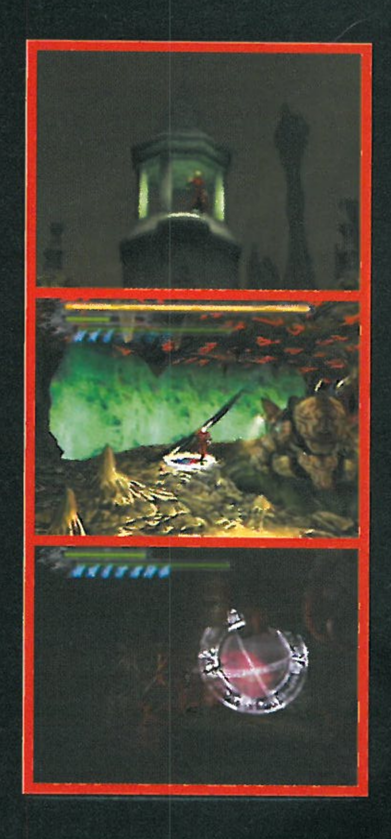
MISIÓN 19

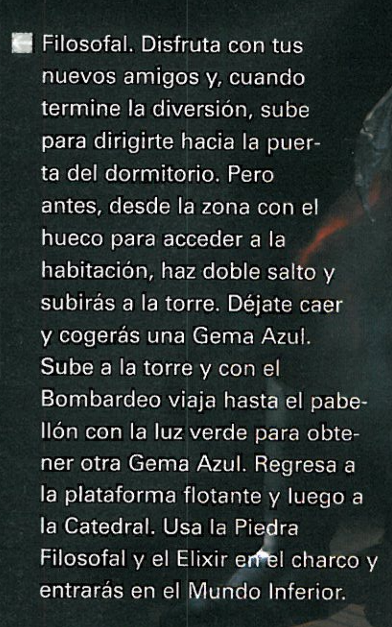
Regresa a la plataforma flotante en el exterior de la Catedral. Salta por el cuadro de la derecha. Examina el espejo y pasa por él al reflejo de la habitación. Sal al patio y coge la Piedra



por << Roberto Serrano >>







Filosofal. Disfruta con tus nuevos amigos y, cuando termine la diversión, sube para dirigirte hacia la puerta del dormitorio. Pero antes, desde la zona con el hueco para acceder a la habitación, haz doble salto y subirás a la torre. Déjate caer y cogerás una Gema Azul. Sube a la torre y con el Bombardeo viaja hasta el pabellón con la luz verde para obtener otra Gema Azul. Regresa a la plataforma flotante y luego a la Catedral. Usa la Piedra Filosofal y el Elixir en el charco y entrarás en el Mundo Inferior.

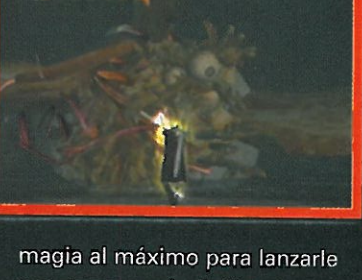
MISIÓN 20

Sigue los pasillos de esta zona, que parecen las entrañas de un ser gigantesco. No tardarás mucho en llegar a un lugar con dos *Frost* y una Estatua de la Divinidad. Abandona la sala por la otra entrada y estarás en el escenario del enfrentamiento final con **Nightmare**. Antes de entrar aquí, asegúrate de llevar un Intocable, una Estrella Vital y todas las Estrellas Infernales que puedas. Repite la misma táctica que en los combates anteriores, aunque esta vez será mucho más duro.

MISIÓN 21

Regresa al lugar donde luchaste con **Nightmare** y encontrarás un Intocable. En la sala donde empiezas la misión hay Agua Bendita. Entra por la puerta de las antorchas y aporrea la esfera roja junto a la puerta bloqueada. En la sala anterior se abrirá otra puerta. Pasa por ella y avanza. Equipa las Pistolas para acabar con los *Cilios*, de otra forma absorberán casi toda la energía de **Dante**. Lucha contra tres *Nobodys* para desbloquear las puertas que guardan y, finalmente, llegarás a una caverna con lava. Acaba con tus enemigos y asciende por las plataformas, activando los círculos con símbolos. Destroza la gran esfera roja. Al final entrarás en la parte superior de la sala con el corazón. Activa los símbolos del círculo. El corazón volverá a latir y podrás pasar por el portón.





MISIÓN 22

Prepárate para el enfrentamiento con **Mundus**. Asegúrate de llevar una Estrella Vital, un Intocable y Estrellas Infernales. Primero combatirás al más puro estilo *shoot'em-up*, en el espacio. Dispara a las esferas, recarga tu barra de magia y activa tus poderes demoníacos con L1. Cuando termines con esta versión de **Mundus** tendrá lugar un combate mucho más difícil. Sube tu magia al máximo para lanzarle tus ataques más dañinos. Cuando aparezca algún dragón de fuego, acaba con él y obtendrás Gemas Verdes que sirven para recuperar vida. Continúa atacando hasta terminar con toda su energía.

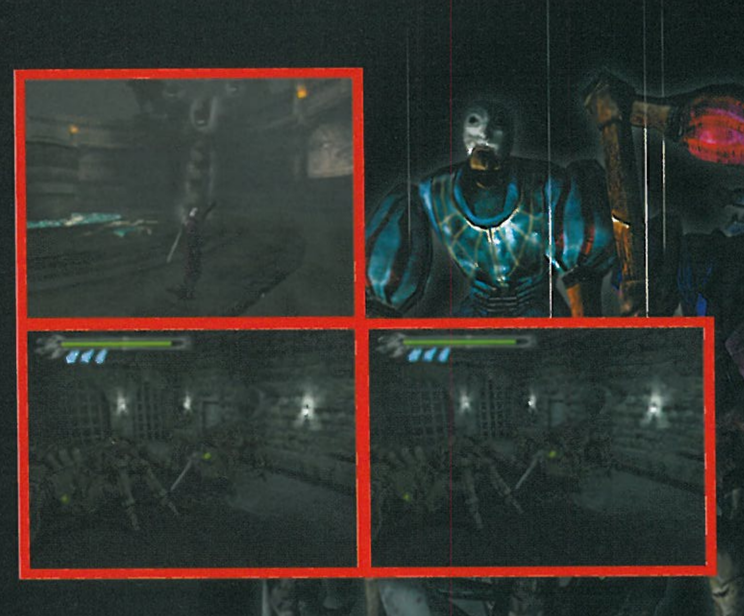
MISIÓN 23

Empiezas con cinco minutos para abandonar la fortaleza. Abandona el Mundo Inferior cuanto antes y dirige tus pasos hacia la sala con el biplano. Nada más entrar verás una secuencia y el suelo se colapsará. Abajo encontrarás que **Mundus** aún sigue dando guerra. Equipa el Lanzagranadas y usa todo lo que tengas para subir tu magia y atizarle hasta que tenga lugar una secuencia. Después, activa tus poderes infernales y acaba de una vez por todas con su maldad.

MISIONES SECRETAS

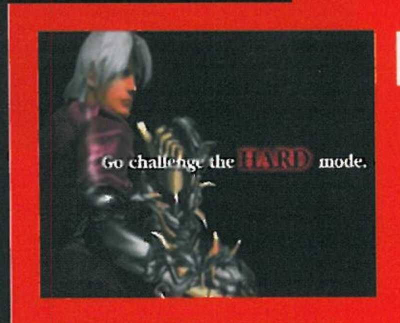
1. Durante la Misión 3, tras acabar con **Phantom**. Sal afuera y zambúllete en el agua. Tienes que terminar con el *Sin Scissor* de un sólo disparo. Cuando vaya a atacarte, abre su guardia golpeando sus tije-





ras con *Alastor*. Acércate a su cabeza y dispárale con la Escopeta.
2. Nada más comenzar la Misión 4, entra de nuevo en la Catedral. Elimina 100 arañas utilizando las Pistolas y pisándolas antes de que se termine el tiempo.
3. En la Misión 4, después de que **Phantom** te persiga por el pasillo. Sal de la sala con la Estatua de la Divinidad y vuelve a entrar más tarde. Tendrás que aplastar 100 arañas sin utilizar ningún arma. La mejor táctica, correr en círculos.
4. En la Misión 4. Cuando termines con **Shadow** en el patio, regresa a la sala con el avión. Baja por el elevador activado con la esfera. Sólo tienes una oportunidad para realizar esta misión secreta. Equípate con una Estrella Vital, Estrellas Infernales y un Intocable. Tendrás que luchar contra tres *Shadows*. Con Agua Bendita conseguirás que muestren sus órbitas de energía y será más fácil liquidarles.
5. En la Misión 7. Después de que **Phantom** te persiga, entra en la sala de las tuberías, donde hallaste la Llave Oxidada. Haz que las arañas se liquiden entre ellas. Colócate entre ambas y calcula tus saltos para esquivar sus proyectiles y que impacten en los *Kyklops*.
6. En la Misión 11. Nada más empezar, sal por la puerta que te sirvió de entrada. Tendrás que saltar sobre los *Sin Scissor* para llegar hasta la Gema Azul. Calcula bien el ángulo del último salto, porque la gema está ligeramente separada del edificio. No tienes que matar a las criaturas para acabar la misión.
7. Al empezar la Misión 14, regresa al barco. Ve a la cabina del capitán. Sitúate enfrente suyo y pulsa «X». Tienes que eliminar 8 Blades. Usa Círculo para girar rápido.
8. Cuando empieces la Misión 15, vuelve hasta la zona de la catarata. Baja por el elevador. Después, camina hacia la pantalla hasta encontrar una especie de calavera esculpida en la pared. Examínala con «X» y entrarás en la misión secreta. Acaba con los 3 *Shadows*.
9. En la Misión 16, abandona el Coliseo y vuelve a entrar. Salta de calavera en calavera para conseguir la Gema Azul.
10. En la Misión 16. Tras acabar con **Nightmare** regresa a la sala del avión. Tienes que terminar con tres *Shadows*. El primero está sobre el biplano. El segundo se encuentra tras la Puerta Azul (si entras por la roja habrás fallado la misión). Se esconde en el corredor izquierdo, donde estaba la estatua.
11. En la Misión 17. Regresa a la plataforma flotante. Activa tus poderes demoníacos y con Bombardeo avanza a la fortaleza. Al otro lado entrarás en la misión secreta. Primero, elimina al *Death Scythe*. Después, ve hacia la puerta de la Catedral. No entres, salta sobre el arco. Vuelve a saltar hasta encontrarte en el punto más alto del mismo. Entonces, activa los poderes demoníacos y salta una vez más para utilizar el Bombardeo y recoger la Gema Azul sobre el puente roto. Misión terminada.
12. En la Misión 21. Nada más empezar, coloca a **Dante** junto a la Estatua de la Divinidad y avanza hacia el muro que hay enfrente. Pulsa el botón «X» y descubrirás un pasaje secreto. Avanza y después de unos cuantos combates (el lugar es un poco laberíntico) llegarás a una puerta bloqueada que conduce a una caverna de lava. Sube por las plataformas y acaba con el dinosaurio. Baja, encontrarás algunos Frost, lucha contra ellos observarás que han paracecido unas plataformas móviles que antes no estaban. Asciende con ellas, hasta llegar a donde se encuentra el Brazalete del Tiempo. Con este objeto congelarás el tiempo y eliminarás a los enemigos más pesados sin problemas.

MODOS EXTRA



MODO FÁCIL: Utiliza continuaciones en los primeros tres niveles y aparecerá la opción para elegir un nivel de dificultad menor.
MODO DIFÍCIL: Termina el juego con éxito para abrir la opción que te permite jugar en este modo.
MODO CABALLERO NEGRO LEGENDARIO: Completa la aventura en modo difícil y accederás a esta modalidad que te abrirá la posibilidad de jugar como **Sparda**.
MODO DANTE DEBE MORIR: Acaba el juego en la modalidad anterior y obtendrás este nuevo modo.
MODO SÚPER DANTE: Tras terminar «Dante Debe Morir», podrás acceder a un modo con poderes demoníacos ilimitados.

por << Daniel Rodríguez >>

HALF-LIFE







Invencibilidad
En el menú principal entra en la opción de trucos e introduce lo siguiente: Izquierda, Cuadrado, Arriba, Triángulo, Derecha, Círculo, Abajo, X. Aparecerá a la derecha.

Munición infinita
Haz lo mismo que antes, pero esta vez prueba esta combinación de botones: Abajo, X, Izquierda, Círculo, Abajo, X, Izquierda, Círculo. No tendrás problemas con tus armas.

Invisible
En la misma pantalla que los trucos anteriores, introduce Izquierda, Cuadrado, Derecha, Círculo, Izquierda, Cuadrado, Derecha, Círculo.

Modo cámara lenta
Para que todo se mueva mucho más despacio, prueba esta combinación en el menú de trucos: Derecha, Cuadrado, Arriba, Triángulo, Derecha, Cuadrado, Arriba, Triángulo.

Modo Alien
Si quieres acceder a este curioso modo de juego, introduce estos botones: Arriba, Triángulo, Arriba, Triángulo, Arriba, Triángulo, Arriba, Triángulo.

SMUGGLER'S RUN 2



Invisibilidad
Para que tu vehículo sea invisible pausa el juego y pulsa R1, L1, L1, R2, L1, L1, L2. A partir de ahora le resultará más difícil a la policía impedir tu labor de contrabandista.



Sin gravedad
Si quieres probar la sensación de conducir en una atmósfera con gravedad cero, con el juego en pausa introduce la siguiente combinación de botones: R1, R2, R1, R2, Arriba, Arriba, Arriba.

BATMAN VENGEANCE



Batarangs infinitos
Para que **Batman** cuente desde el principio con un buen arsenal de su arma favorita, en el menú principal presiona L1, R1, L2, R2. Un sonido confirmará que el truco ha sido activado.

TONY HAWK 3





Master Code
Entra en el menú de opciones y selecciona los trucos. Introduce *backdoor* para desbloquear todas las opciones. Un sonido lo confirmará.

Todos los patinadores
En el menú de trucos introduce «YOHOMIES». Ve a la pantalla de selección de personaje y verás cómo la cifra de los mismos ha aumentado, con incorporaciones tan extravagantes como **Lobezno** de los *X-Men*, **Darth Maul** de la *Amenaza Fantasma* e incluso la extraña mascota de **Neversoft**.

DAVE MIRRA BMX 2

■ Master Code

Para desbloquear la mayoría de modos y opciones secretas del juego de bicicletas, presiona esta combinación de botones en el menú principal: Arriba, Derecha, Abajo, Izquierda, Derecha, Derecha, Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Arriba, Izquierda, Derecha, Derecha, Abajo, Cuadrado. Ahora podrás exprimir el juego al máximo y acceder a todos sus secretos.

■ Todas las bicis

Presiona Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, Abajo, Abajo, Derecha, Abajo, Abajo, Izquierda, Cuadrado en el menú principal.



SOUL REAVER 2





■ Material adicional

En el menú principal presiona la siguiente combinación de botones con la rapidez suficiente: Izquierda, Triángulo, Derecha, Triángulo, Abajo, Círculo, X. Un mensaje en la pantalla, acompañado de un sonido, te confirmará que has introducido el truco correctamente. Sal de la pantalla a la que te llevará la consecución de botones y verás que hay una nueva opción en el menú principal del juego. Entra en ella y selecciona cualquier opción. Tendrás acceso a un variado material sobre el pasado y el transfondo de la aventura de **Kain** y **Raziel**. La secuencia de introducción del juego anterior para **PSone**, un «Cómo se Hizo», fotografías, *renders* de los personajes y escenarios, datos sobre los programadores de la saga... todo lo que un fanático de este juego necesita saber.

Una nueva obra de culto

Final fantasy

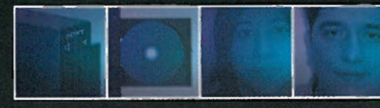
La fuerza interior

El diario de

Bridget Jones

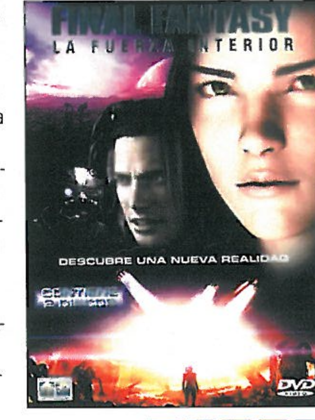
Cosas de chicas



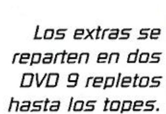



por <<Isabel Garrido y Bruno Sol>>





Lo que **Columbia TriStar HV** ha puesto a vuestra disposición desde este mes de diciembre es más que una película de animación por ordenador. ***Final Fantasy La Fuerza Interior*** es una obra de culto que las generaciones venideras adorarán y que guarda un escalofriante paralelismo con otra película mítica, *Tron*, también demasiado avanzada para su época. Aquella legendaria producción de la **Disney** (la primera en utilizar imágenes infográficas) fue un verdadero desastre a nivel económico y al que los años han colocado en su lugar, como uno de los filmes más visionarios de todos los tiempos. Exactamente lo que ha sucedido con ***Final Fantasy***. A pesar del impacto causado en su estreno en las salas cinematográficas, **Square** no ha podido afrontar las grandes pérdidas de un filme con un presupuesto de 137 millones de dólares, que han llevado al cierre de **Square Pictures**. Esperemos que el rotundo éxito de la edición en DVD, de esta obra maestra, demuestre que el público sí está preparado para ver a verdaderos actores virtuales, capaces de transmitir las mismas emociones que un ser humano. **B.S.**



Los extras se reparten en dos DVD 9 repletos hasta los topes.



Encontrarás una secuencia inicial alternativa...



...unas tomas falsas realmente muy divertidas...



...podrás editar una secuencia de la película a tu gusto...

...y buscar los Easter Eggs escondidos, como el homenaje al videoclip Thriller.

CALIDAD DE LOS EXTRAS:
¿Por dónde empezar? Trailer de cine, *Teaser*, comentarios director, reparto, director de animación, editor y director de escena (todos subt. en castellano). *Easter Eggs*. Posibilidad de editar una secuencia. Comienzo alternativo. Perfil de los personajes. *Making Of*. Tomas Falsas. Documentales. Cortometraje. Utilidades para DVD-ROM.

PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:
Idiomas: castellano 5.1 e inglés 5.1.
Subtítulos: castellano, inglés y portugués.

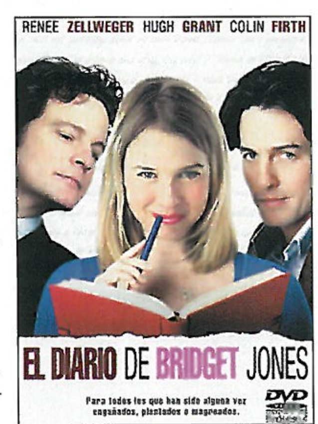
TIPO DE DVD: 2 DVD 9

COMPAÑÍA: **Columbia TriStar Home Video**

PRECIO: 4.495 Ptas. / 27,01 Euros

VALORACIÓN:
El mejor DVD editado por **Columbia** desde La Edición Limitada de Coleccionistas de *Men In Black*. ***Final Fantasy La Fuerza Interior*** ha marcado un hito dentro de la historia del cine y está llamada a convertirse en un título de culto, una película de referencia para los próximos años. Sencillamente, tienes que tenerla.





Más vale sola que mal acompañada, es lo que trata de hacer entender ***Bridget Jones*** a todo aquel que se mete con su soltería treinteañera. Aunque antes de convencer a los demás, se lo tiene que creer ella misma e intentar no volver a caer en las garras del sexo masculino, a menos que aparezca un hombre que merezca la pena. Toda una declaración de principios desde el punto de vista femenino, que dirige una mujer (**Sharon Maguire**), adaptando un libro de Helen Fieldeng que consiguió un importante éxito editorial. Como protagonista, la última «ex» del empalagosamente guapo **Clooney**. Nos referimos a la texana **R. Zellweger** que abandonó sus costumbres yankis y su esbelta figura, para meterse en la piel de una típica «guiri» (según el concepto más hispano del término). Palidez enfermiza, pelo lacio pobremente aprovechado, apartamento intratable, ropa a prueba de daltónicos, comida basura, juergas alcohólicas,... Para retocar más la situación, acompañan a **Bridget** el tartamudeante **Hugh Grant** y el menos conocido fuera de la **G.B.**, pero estupendo camaleón, **Colin Firth**. **I.G.**



La directora Sharon Maguire nos desvela algunos secretos del rodaje.





Lejos del glamour de Hollywood, a la señorita Zellweger no le importa mostrar las inevitables patas de gallo al sonreír, o el pelo grasiento por falta de un buen acondicionador.





La cantante Gabrielle interpreta el romántico tema de «Out Of Reach».



CALIDAD DE LOS EXTRAS:
Perfectamente aprovechado el espacio que ofrece el formato digital: secuencias no utilizadas en el montaje definitivo, comentarios de la directora **Sharon Maguire**, un exhaustivo *Making Of*, fragmentos del libro original en el que se basa el guión y dos vídeos musicales: Out of Reach de **Gabrielle** y *Dreamsome* de **Shelby Lynne**.

PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:
Idiomas: castellano, inglés y francés (todos en 5.1).
Subtítulos: inglés, francés, portugués y holandés.

TIPO DE DVD: DVD 9

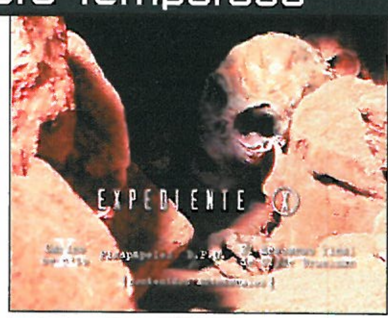
COMPAÑÍA: **Columbia TriStar Home Video**

PRECIO: 3.995 Ptas. / 24,01 Euros

VALORACIÓN:
Le deseamos a esta adaptación para el entretenimiento doméstico, el mismo éxito internacional que tuvo para la pantalla grande. Un producto impecable que sabe sacarle el máximo partido a la falta de los grandes efectos especiales. Uno de sus puntos fuertes es, como siempre tratándose de material británico, la banda sonora.

Expediente X: Tercera Temporada

Fox continúa con la humanitaria (y lucrativa) tarea de recopilar en DVD todo *Expediente X*, una serie cruelmente maltratada por Tele 5, pero que cuenta con fieles seguidores a los que no les importa sacudirse el bolsillo a cambio de seguir completando su colección. La 3ª temporada, una de las más valoradas por los *fans*, comienza con el episodio *Camino Bendito*, continuación directa de *Anasazi* (última entrega de la 2ª temporada) que forma, con *Pisapapeles, La Trilogía* comercializada en vídeo hace años bajo el título de *El Expediente Secreto*. 24 emocionantes episodios llenos de conspiraciones, OVNIs, fantasmas... **B.S.**





El 7º DVD está dedicado en exclusiva a los extras...



...entre los que se encuentra una entrevista a Chris Carter, creador de la serie...



...y los anuncios promocionales para TV yankee de los 24 episodios.





CALIDAD DE LOS EXTRAS:
Escenas inéditas (comentadas por **Chris Carter** y subtituladas en castellano) de cuatro episodios: *Camino Bendito, La Lista, Piper Maru* y *Avatar*. Fragmentos en otros idiomas. Reparto. Documentales: «La verdad sobre el año 3», «Chris Cartes habla sobre el año 3», «FX: detrás de la verdad», anuncios promocionales de los 24 episodios.

PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:
Idiomas: castellano, inglés, alemán (todos en 5.1).
Subtítulos: castellano, inglés y alemán.

TIPO DE DVD: 6 DVD 9 y 1 DVD 5

COMPAÑÍA: **20th Century Fox Home Ent.**

PRECIO: 19.995 Ptas. / 120,17 Euros

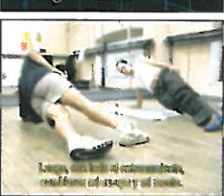
VALORACIÓN:
Esta 3ª temporada mantiene la línea habitual de la serie y destaca por la aparición de actores consagrados como **Peter Boyle** y otros que se hicieron posteriormente famosos, como **Giovanni Ribisi** (*Salvar al Soldado Ryan*) y **Jack Black** (*Alta Fidelidad*). Disfrutadla y ahorrad... la 4ª acaba de salir en **EE.UU** y no tardará en llegar aquí.

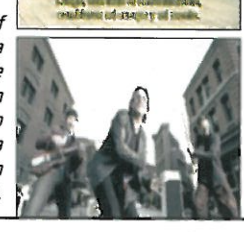
Tomb Raider



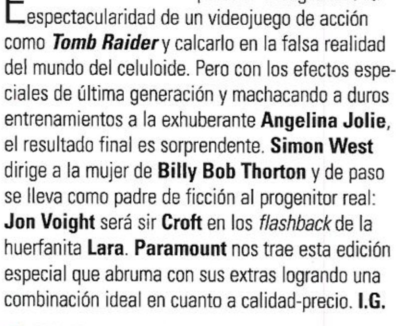








«At the corner of our lips» canta Bono en este videoclip. Sin duda, un verso al pelo para la boquita de piñón de la Jolie.



Era casi una «misión imposible» recoger toda la espectacularidad de un videojuego de acción como ***Tomb Raider*** y calcarlo en la falsa realidad del mundo del celuloide. Pero con los efectos especiales de última generación y machacando a duros entrenamientos a la exhuberante **Angelina Jolie**, el resultado final es sorprendente. **Simon West** dirige a la mujer de **Billy Bob Thorton** y de paso se lleva como padre de ficción al progenitor real: **Jon Voight** será sir **Croft** en los *flashback* de la huerfanita **Lara**. **Paramount** nos trae esta edición especial que abruma con sus extras logrando una combinación ideal en cuanto a calidad-precio. **I.G.**



CALIDAD DE LOS EXTRAS:
Como decíamos más arriba, esta todo lo que puede aprovecharse del rodaje, del *marketing*, del formato en *software*... Tenemos *Making Of*, entrevistas al equipo técnico y artístico, escenas suprimidas, un título alternativo, el vídeo musical de *Elevation* interpretado por **U2** y diversas posibilidades para el ordenador personal.

PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:
Idiomas: inglés y español en 5.1 Surround.
Subtítulos: español (incluidos extras).

TIPO DE DVD: DVD 9

COMPAÑÍA: **Paramount Home Ent.**

PRECIO: 3.995 Ptas. / 24,01 Euros

VALORACIÓN:
Después de todo lo expuesto, queda claro que es un DVD a prueba de aburrimiento. Lo que es la película en sí nos depara una hora y media con la mejor calidad tanto de imagen como de sonido. Los extras nos llevan desde nuestro aparato reproductor de DVD hasta el ordenador. **Eidos** y **Paramount** consiguen un pleno con este producto.







Tigre & Dragon



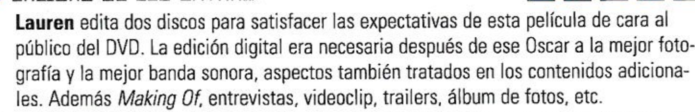




Ang Lee es un director taiwanés que ha conseguido adaptarse magistralmente a los lenguajes cinematográficos, tanto de Oriente como de Occidente. El director de *Sentido y Sensibilidad* sorprende a propios y extraños dirigiendo un filme que nace de las leyendas más típicas del corazón de **China**. Para los extraños nos suena a «chino» eso de distinguir un manchú, de un mongol o de un mandarín. Tampoco parecía fácil que los materialistas occidentales comprendieran a unos héroes que pueden dar patadas suspendidos en el aire durante minutos como *Oliver y Benji*. Pero cuatro Oscar atestiguan un trabajo bien hecho. **I.G.**

Imágenes del rodaje en el que se ensayan las coreografías de las luchas con artes marciales.

En China también existen los videoclips y los «ídolos» pop con imagen de muñeca.



■ CALIDAD DE LOS EXTRAS:
Lauren edita dos discos para satisfacer las expectativas de esta película de cara al público del DVD. La edición digital era necesaria después de ese Oscar a la mejor fotografía y la mejor banda sonora, aspectos también tratados en los contenidos adicionales. Además *Making Of*, entrevistas, videoclip, trailers, álbum de fotos, etc.

■ PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:
Idiomas: castellano y mandarín en DTS.
Subtítulos: inglés y castellano.

■ TIPO DE DVD: un DVD 5 y un DVD 9

■ COMPAÑÍA: **Lauren Video Hogar**

■ PRECIO: 3.995 Ptas. / 24,01 Euros

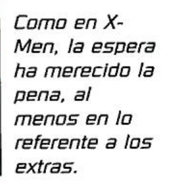
■ VALORACIÓN:
Una leyenda para Oriente, un cuento para Occidente. Héroes, espadas mágicas, doncellas y ladronzuelos («malandrines», que dirían en **La Mancha**). Todo ello rodado en unas localizaciones totalmente desconocidas para el público europeo, que nos acerca un poco más a una cultura milenaria de la que sólo conocemos el arroz tres delicias.

Al Diablo Con El Diablo

Afortunadamente, **Fox** está compensado su decisión de sacar primero sus mejores títulos sólo en alquiler, con posteriores ediciones para la venta acompañadas de interesantes extras. Sucedió hace un mes con *X-Men* y vuelve a repetirse con ***Al Diablo Con El Diablo***, una de las comedias de mayor éxito de la pasada temporada cinematográfica, en la que **Brendan Fraser** vuelve a dejar patente su talento como comediante. El protagonista de *Dioses y Monstruos* hace un pacto con el **Diablo** (la sensual **Elizabeth Hurley**): su alma por siete deseos. La meta, conseguir a **Alison**, la mujer de sus sueños. **B.S.**







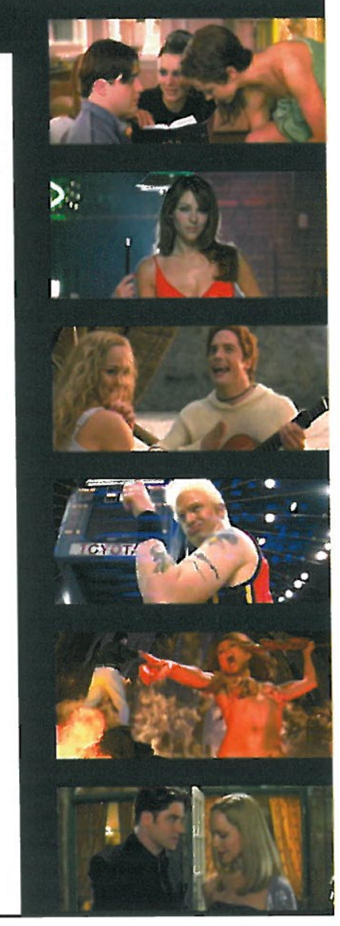
Como en X-Men, la espera ha merecido la pena, al menos en lo referente a los extras.



Podrás disfrutar de una reencarnación que se quedó en la sala de montaje.



El Making Of de HBO tiene una presentadora muy especial...



■ CALIDAD DE LOS EXTRAS:
Making Of de la HBO. Escenas de la grabación de la Banda Sonora. Documental: Los diseños de **Deena Appel**. Dos escenas inéditas. Trailer de cine. Anuncios de TV. Galería de fotos. Comentarios del director **Harold Ramis** y los actores **Elizabeth Hurley** y **Trevor Albert** (subtitulados en castellano).

■ PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:
Idiomas: castellano 5.1, inglés 5.1.
Subtítulos: castellano e inglés.

■ TIPO DE DVD: DVD 9

■ COMPAÑÍA: **20th Century Fox Home Ent.**

■ PRECIO: 3.995 Ptas. / 24,01 Euros

■ VALORACIÓN:
La posibilidad de escuchar el DVD en V.O. nos permite disfrutar de uno de los mejores *gags* de ***Al Diablo Con El Diablo*** y que nos perdimos en la versión doblada. Escuchar a **Brendan Fraser** y al resto de los actores hablar en castellano en la reencarnación del rico hacendado colombiano. Es sólo uno de los extras de este sensacional DVD.

La Hora de la Araña

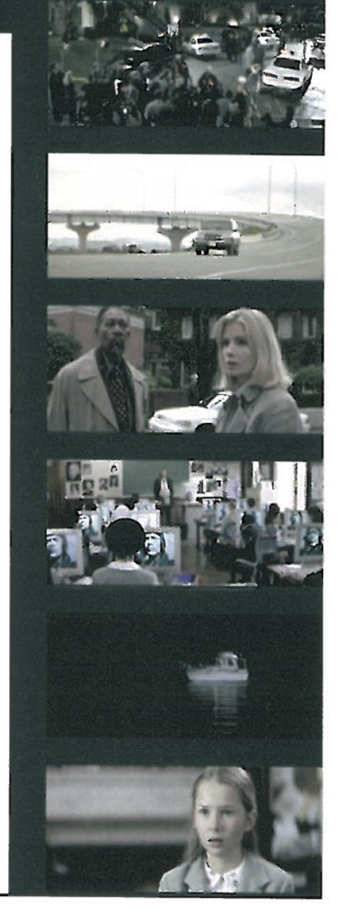
Desde que **Morgan Freeman** asaltara con éxito al psicópata de *Seven*, parece que se ha apuntado a un tipo de personaje cuya misión suele ser la de atrapar a criminales con retorcidos modos de pensar y actuar. En La hora de la araña vuelve a interpretar al psiquiatra **Alex Cross**, investigador que ya aparecía en el *Coleccionista de Amantes*. Dirige **Lee Tamahori** y el que fuera honroso y honrado juez en la versión cinematográfica de La *Hoguera de las Vanidades*, comparte protagonismo con la rubia **Monica Potter**. De nuevo, nos encontramos con un *thriller* que juega al despiste, por lo cual, en algún momento, puede ser previsible. **I.G.**











Extenso Making Of, muy en la línea del marketing. Además de imágenes del rodaje, opiniones de los responsables del mismo, tanto artística como técnicamente. En la imagen inferior, Morgan Freeman que invierte en la película y protagoniza la historia.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■□□

Tan sólo un *Making Of* y trailer. No está mal teniendo en cuenta el género y su finalidad comercial. De todos modos el «cómo se hizo» incluye testimonios de los principales responsables de la producción, con lo cual estamos ante una amalgama de contenidos adicionales que dan como resultado unos extras bastante aceptables.

PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:

Idiomas: inglés 5.1, español 5.0.
Subtítulos: español, inglés, portugués, holandés e inglés para sordos.

TIPO DE DVD: DVD 9

COMPAÑÍA: **Paramount Home Ent.**

PRECIO: 3.995 Ptas. / 24,01 Euros

VALORACIÓN: ■■■■□

Un DVD sin más pretensiones que llegar al gran público para pasar un buen rato. Con ese objetivo, desempeña bien sus funciones cualitativas, ofreciendo una más que aceptable calidad de imagen y unas buenas condiciones de sonido. La BSO es de **J. Goldsmith**. **Freeman** es el productor ejecutivo. Seguro que amortiza la inversión.

El Grinch



No era fácil adaptar el cuento del **Dr. Seuss**, todo un clásico de la literatura infantil estadounidense, pero **Ron Howard** contó con el prodigioso maquillaje de **Rick Baker** y un **Jim Carrey** más histriónico que nunca para hacer atractiva esta fábula navideña a su público potencial: los niños. Adultos abstenerse. **B.S.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■■

Impresionantes. juegos, escenas eliminadas, documentales, vídeo musical de **Faith Hill**, tres recetas, trailers, más juegos y salvapantallas para DVD-ROM...

PISTAS DE AUDIO:

Idiomas: castellano 5.1 y DTS, inglés 5.1.
Subtítulos: castellano, inglés y portugués.

TIPO DE DVD: DVD 9

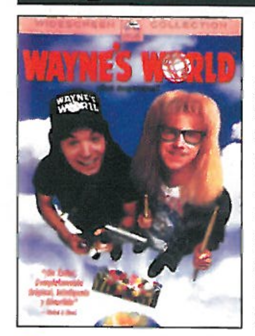
COMPAÑÍA: **Columbia TriStar Home Ent.**

PRECIO: 3.995 Ptas. / 24,01 Euros

VALORACIÓN: ■■■■□

De haber subtitulado todos los extras al castellano, y no sólo una parte, ***The Grinch*** se habría convertido en el mejor DVD para niños de todo el año. Es una verdadera pena, ya que incluye cuentos, ilustraciones, juegos y dos *karaokes*, al margen de los incontables extras de la película. Al menos, míralo por el aspecto positivo. Lograrás que se interesen por el inglés.

Wayne's World



El primer éxito cinematográfico de **Mike Myers**, surgido como otros tantos filmes al calor del popular programa de TV *Saturday Night Live*, tuvo la fortuna de contar con una directora que conocía el universo de música *heavy* del protagonista. Lo mejor, la secuencia de «Bohemian Rhapsody» y **Rob Lowe** haciendo de malo. **B.S.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■□

Entrevistas con el reparto y el equipo técnico. Comentarios de la directora (todo subtitulado en castellano), Trailer original de cine.

PISTAS DE AUDIO:

Idiomas: castellano Surround, inglés 5.1, italiano Surr.
Subtítulos: castellano, inglés, croata, francés, griego, hebreo, italiano, portugués, esloveno.

TIPO DE DVD: DVD 9

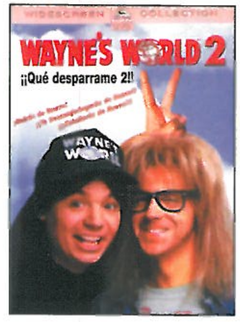
COMPAÑÍA: **Paramount Home Ent.**

PRECIO: 3.995 Ptas. / 24,01 Euros

VALORACIÓN: ■■■■□

La música tiene un papel importante, aunque no decisivo en ***Wayne's World*** y, por eso, el DVD es el formato ideal para disfrutar de esta película, la mejor de cuantas han surgido a raíz del *Saturday Night Live*. La ausencia de escenas inéditas en el DVD se suple con el documental, que es sencillamente genial y los interesantes comentarios de **Penelope Spheeris**.

Wayne´s World 2



Notablemente inferior a la primera parte, ***Wayne´s World 2*** se salva de la quema total por la aparición de estrellas invitadas como **Kim Basinger** o **Charlton Heston**, la participación de **Christopher Walken** como villano y secuencias como la parodia del final de *El Graduado* y la pelea de Kung-Fú. Muy Flojita. **B.S.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■□□

Entrevistas con el reparto y el equipo técnico. Comentarios del director (todo subt. al castellano). Trailer original de cine.

PISTAS DE AUDIO:

Idiomas: castellano surround, inglés 5.1, italiano surr.
Subtítulos: castellano, inglés, francés, alemán, portugués, polaco, checo, húngaro, turco, danés...

TIPO DE DVD: DVD 9

COMPAÑÍA: **Paramount Home Ent.**

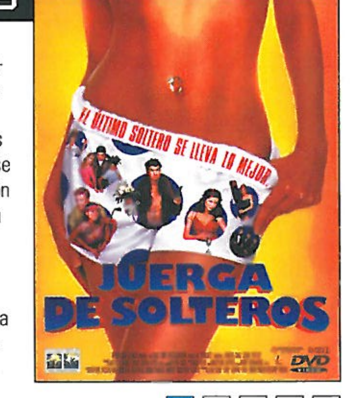
PRECIO: 3.995 Ptas. / 24,01 Euros

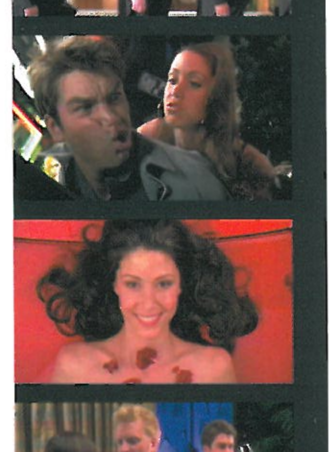
VALORACIÓN: ■■□□□

Wayne´s World 2 muestra a las claras las intenciones del productor del film y padre del *Saturday Night Live*, **Lorne Michaels**: aprovechar el fenómeno *Wayne* y sacar toda la pasta posible, aunque sea sin un guion coherente y con un pésimo director. Si eres muy, muy fan de **Myers** o del personaje, podría llegar a interesarte. De lo contrario, busca algo mejor.



Juerga de Solteros





El guionista de *Rumores que Matan* nos sorprendió a todos escribiendo y dirigiendo la comedia más gamberra para tíos desde *Despedida de Soltero*. Tras la boda de un amigo, seis juerguistas natos sellan un juramento: el último que se case se quedará con toda la pasta de un fondo de inversión que cada uno de ellos alimentará con 1.000$ cada año. Tras una aciaga noche en **Las Vegas**, **Michael** se verá obligado a conseguir el dinero del fondo, o la mafia le liquidará. Deberá convencer al otro soltero que queda, un verdadero crápula misógino, de que se case. El cachondeo y los problemas no han hecho más que empezar.... **B.S.**



Los extras de este DVD no son para tirar cohetes.

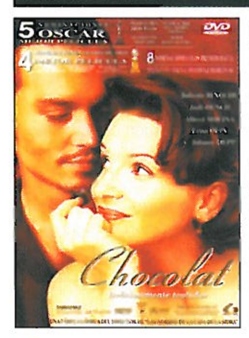


Incluyen filmografías de los actores...

...el trailer original de cine y los trailers de otras comedias de Columbia.

- **CALIDAD DE LOS EXTRAS:** ■□□□□
  Filmografías. Trailer original de cine. Trailers de cine de *La Sucia Historia de Joe Guarro* y *Estoy Hecho un Animal*.
- **PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:**
  Idiomas: castellano, inglés e italiano (todos en 5.1).
  Subtítulos: castellano, inglés e italiano.
- **TIPO DE DVD:** DVD 5
- **COMPAÑÍA:** **Columbia TriStar Home Ent.**
- **PRECIO:** 3.995 Ptas. / 24,01 Euros
- **VALORACIÓN:** ■■■■□
  Una de las sorpresas del año. ***Juerga de Solteros*** retoma el espíritu de las comedias descerebradas de los 80, en la que *Despedida de Soltero* sigue siendo el gran clásico. Puede que a los críticos de cine y los espectadores más sensibles les repugne, pero puedes estar seguro que con esta película te vas a reír y sin parar.

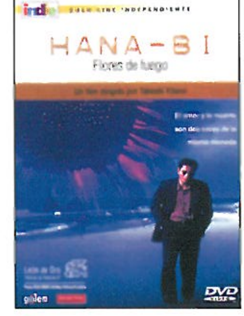
Chocolat



Como si de un cuento de los hermanos **Grimm** se tratara, la dulce **Vianne** (**Juliette Binoche**) y su hija **Anouk** irrumpen en la anodina vida de un pueblo ultraconservador francés de posguerra, para poner un poco de dulzura en su existencia gracias a una chocolatería. El cacao en estado puro también es amargo... Para soñar. **I.G.**

- **CALIDAD DE LOS EXTRAS:** ■■■■■
  Más de una hora de extras. Esta producción europea con *casting* internacional, nos trae secuencias inéditas e incluso un recetario para chuparse los dedos.
- **PISTAS DE AUDIO:**
  Idiomas: castellano e inglés DTS.
  Subtítulos: inglés,castellano y catalán.
- **TIPO DE DVD:** DVD 9 y DVD 5
- **COMPAÑÍA:** **Lauren Video Hogar**
- **PRECIO:** 3.995 Ptas. / 24,01 Euros
- **VALORACIÓN:** ■■■■■
  Independientemente de la sobredosis de chocolate que vamos a ver en la cinta, es una historia muy dulce en su contenido y en su forma. Paisajes idílicos de la campiña francesa que se recrean en todo su esplendor gracias a la tecnología digital y una musiquilla de cuentos de hadas. Dirige **Lasse Hallström** y entre los secundarios **J. Depp**, **Leslie Caron** o **Lena Olin**.

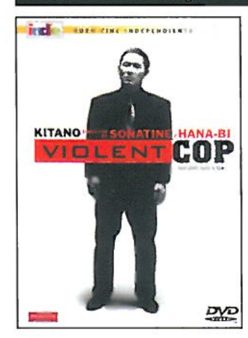
Hana-Bi



Hace un par de meses veíamos *Brother*, incursión hollywoodiense de la superestrella nipona **Takeshi Kitano**. En esta ocasión tenemos una producción del año 97 realizada íntegramente con material, técnico y humano, japonés. El tratamiento del tiempo, perdiendo la linealidad, parece un ensayo previo a *Brother*. **I.G.**

- **CALIDAD DE LOS EXTRAS:** ■■■□□
  Esta historia de un sufrido policía japonés, viene apoyada por un trailer, *Making Of*, fichas artísticas y técnicas, filmografías más importantes y galerías de fotos.
- **PISTAS DE AUDIO:**
  Idiomas: japonés y castellano en Stereo 2.0.
  Subtítulos: castellano.
- **TIPO DE DVD:** DVD 9
- **COMPAÑÍA:** **Manga Films S.L.**
- **PRECIO:** 3.995 Ptas. / 24,01 Euros
- **VALORACIÓN:** ■■■□□
  Esta Flor (**Hana**) de fuego (**Bi**) no es un producto para cualquiera. Los seguidores de la cultura del país del Sol Naciente (que por otra parte se está convirtiendo en una moda), disfrutarán de unas connotaciones muy japonesas, a la vez ancestrales y a la vez contemporáneas. Una película de aventuras con la melancolía nipona, escasa en diálogos y rica en imágenes.

Violent Cop



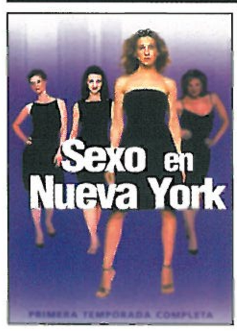
De nuevo el polifacético guionista, director e intérprete **Kitano**, esta vez con una producción de finales de los ochenta. Otra vez historias de policías con un honor extremista, pero en una etapa anterior, **Takeshi** se muestra más tradicional con el tratamiento temporal, contando los hechos de modo lineal. Más asequible. **I.G.**

- **CALIDAD DE LOS EXTRAS:** ■■□□□
  Extras «estáticos» en su mayoría. Entiéndanme: fichas técnicas y artísticas y filmografías. Para dar más acción, varios trailers «made in Kitano».
- **PISTAS DE AUDIO:**
  Idiomas: castellano y japonés (mono).
  Subtítulos: castellano.
- **TIPO DE DVD:** DVD 9
- **COMPAÑÍA:** **Manga Films S.L.**
- **PRECIO:** 3.995 Ptas. / 24,01 Euros
- **VALORACIÓN:** ■■■□□
  Producción cinematográfica anterior al «boom» del DVD, por ello no busquen alta calidad de imagen y sonido. Sin embargo, el interés viene asociado al éxito de **Takeshi Kitano** que comienza a entrar en la mente de los occidentales con su particular modo de entender la violencia. Rostros impenetrables, mucho más que el de **Marlon Brando**, para esta historia.





Sexo en N.Y.: 1ª Temporada



Buena oportunidad de ver una de las series de mayor éxito de la cadena de TV por cable HBO, emitida aquí únicamente por plataformas de pago. **Sarah Jessica Parker** y sus amigas intentan desvelar los entresijos del cada vez más complicado universo de las relaciones de pareja, con **Manhattan** como escenario. **B.S.**

■ CALIDAD DE LOS EXTRAS: □□□□□
Nada de nada. Ni un mísero extra. Y es una pena, teniendo en cuenta la experiencia de HBO a la hora de producir especiales y *Makings Of.*

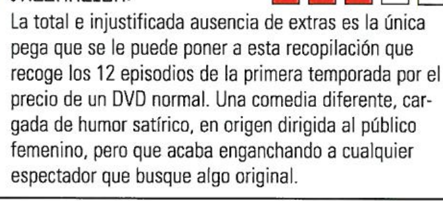
■ PISTAS DE AUDIO:
Idiomas: castellano, inglés, francés (todos Surround).
Subtítulos: inglés, danés, holandés, francés, noruego y sueco.

■ TIPO DE DVD: 2 DVD 9

■ COMPAÑÍA: **Paramount Home Ent.**

■ PRECIO: 3.995 Ptas. / 24,01 Euros

■ VALORACIÓN: ■■■□□
La total e injustificada ausencia de extras es la única pega que se le puede poner a esta recopilación que recoge los 12 episodios de la primera temporada por el precio de un DVD normal. Una comedia diferente, cargada de humor satírico, en origen dirigida al público femenino, pero que acaba enganchando a cualquier espectador que busque algo original.



¡Socorro! Soy Un Pez



Una más que recomendable elección, al margen de los estudios **Disney**, si buscas una buena película de dibujos para los más pequeños de la casa. Esta coproducción europea es divertida, amena y se acompaña de un montón de extras que harán las delicias de los chavales. Además, comprándola colaboras con UNICEF. **B.S.**

■ CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■■
Juegos para DVD-ROM, *karaoke*, trailers, ficha técnica, *Making Of*, entrevistas con los actores del doblaje español, vídeo musical y más....

■ PISTAS DE AUDIO:
Idiomas: castell., catalán, euskera, inglés (todo 5.1).
Subtítulos: castellano, catalán e inglés.

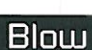
■ TIPO DE DVD: DVD 9

■ COMPAÑÍA: **Planeta 2010**

■ PRECIO: 3.995 Ptas. / 24,01 Euros

■ VALORACIÓN: ■■■■□
Una buena prueba de que si se dispone de los medios y el talento, se puede crear un producto tan digno como la mejor producción americana. Además, cuenta con una excelente edición, con multitud de extras (incluidas las imágenes del programa de La 2, *La Pecera*, donde se seleccionaron las voces de los pequeños dobladores) y sonido 5.1. EX.

Blow



Con **Johnny Depp** a la cabeza interpretando a un traficante de drogas de los 70, se juntan una serie de actores de lo más heterogéneo. Los españoles: **Penélope Cruz** y **Jordi Mollá** de colombianos, la alemana **Franka Potente** de californiana y el siempre creíble **Ray Liotta**. Una historia larga muy bien tratada. **I.G.**

■ CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■■
Basada en hechos reales documentales sobre el verdadero protagonista **George Jung**, escenas eliminadas, vídeo musical, trailers, filmografías, comentarios...

■ PISTAS DE AUDIO:
Idiomas: inglés y español (ambos en 5.1).
Subtítulos: castellano e inglés.

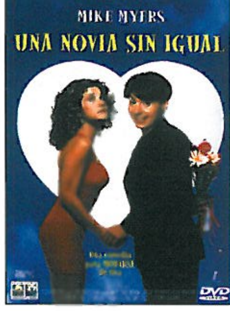
■ TIPO DE DVD: DVD 9

■ COMPAÑÍA: **Columbia TriStar Home Video**

■ PRECIO: 3.995 Ptas. / 24,01 Euros

■ VALORACIÓN: ■■■■■
A pesar de este «mini-espacio» dedicado a esta estupenda adaptación, no dejaremos de echarle flores. La vida de **Jung** a lo largo de tres décadas, pone de manifiesto el estupendo trabajo de vestuario, de adaptación musical de acuerdo con la época, de peluquería, de escenarios... Meticuloso trabajo perfectamente aprovechado, ahora para el soporte digital.

Una Novia Sin Igual



El título original «So I Married An Axe Murderer» describe a la perfección el dilema al que se enfrenta **Mike Myers** en esta comedia negra: sospecha que la mujer que ama es una asesina en serie. Incluso los críticos más reacios a **Myers** están de acuerdo al calificarla como una de las mejores comedias de los 90. **B.S.**

■ CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■□□□□
Trailer original de cine. Trailers promocionales de *La Sucia Historia* de **Joe Guarro**, *Un Papá Genial* y *Aprende Como Puedas*. Filmografías.

■ PISTAS DE AUDIO:
Idiomas: castellano Surround, inglés 4.0, francés Surr.
Subtítulos: castellano, inglés, francés, alemán, polaco, checo, húngaro, hindú, turco, danés, portugués.

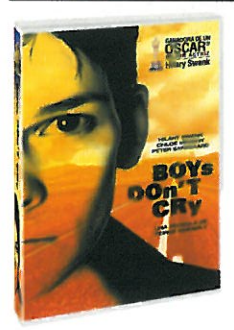
■ TIPO DE DVD: DVD 5

■ COMPAÑÍA: **Columbia TriStar Home Video**

■ PRECIO: 3.995 Ptas. / 24,01 Euros

■ VALORACIÓN: ■■■■□
La calidad de esta película logra suplir la notable carencia de extras de calidad más allá del típico trailer (aunque el de ***Una Novia Sin Igual*** es realmente original). Una comedia negra en la mejor tradición, que hará las delicias tanto de los *fans* de **Mike Myers** (sensacional en el papel del padre del protagonista) como de los que siempre renegaron de sus películas.

Boys Don't Cry



Interesante planteamiento de la transexualidad que en esta historia corre a cargo de una chica que quiere ser hombre. Impresionante interpretación de **Hillary Swank**, que comenzó con una secuela de *Karate Kid* y a la que hace poco la vimos de mujer maltratada por **Keanu Reeves** en *Premonición*. **I.G.**

■ CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■□□
Los extras ofrecen *Making Of*, comentarios de la directora **Kimberly Peirce**, trailers y anuncios de TV. Puede que nadie se esperase el Oscar de la **Swank**...

■ PISTAS DE AUDIO:
Idiomas:inglés, español (ambos en 5.1).
Subtítulos: inglés y español.

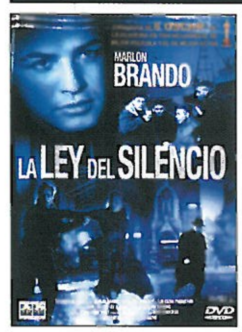
■ TIPO DE DVD: DVD 5

■ COMPAÑÍA: **20th Century Fox**

■ PRECIO: 3.995 Ptas. / 24,01 Euros

■ VALORACIÓN: ■■■■□
Una película basada en sentimientos y buenas interpretaciones es difícil de «aprovechar» para el sistema digital que tanto explota su parte técnica. Pero esta pequeña joya merece un hueco en nuestra filmografía particular. Al fin y al cabo, el DVD debe abarcar todos los géneros y, ciertamente, la nitidez de las imágenes, los extras. Los idiomas son también ventajas.

La Ley del silencio



Sorprendente adaptación de una producción de **Elia Kazan** de 1954. Ofrece gran cantidad de extras que se han conseguido de un rodaje llevado a cabo cuarenta y seis años atrás. El **Brando** en sus mejores tiempos, **Eva Marie Saint** debutando en busca del «North by Northwest» y **Karl Malden** ejerciendo de cura. **I.G.**

■ CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■■
Trailer, entrevista con el director **Elia Kazan**, documental, fotografías, filmografías,... Un trabajo excelente para revivir esta cinta, ocho veces oscarizada.

■ PISTAS DE AUDIO:
Idiomas: castellano (5.1), inglés y catalán (estéreo).
Subtítulos: castellano.

■ TIPO DE DVD: DVD 9

■ COMPAÑÍA: **Lauren Video Hogar**

■ PRECIO: 3.995 Ptas. / 24,01 Euros

■ VALORACIÓN: ■■■■■
En blanco y negro pero con una nitidez espléndida. Una película que contó con la dificultad de ser rodada en exteriores en una época en la que todo eran grandes estudios de cartón-piedra. Magníficas interpretaciones y ocho Oscar de reconocimiento, entre los que destacan a la mejor película, mejor director (**Elia Kazan**) y mejor actor (**M. Brando**). Un clásico indispensable.

sorteamos 25 + 10 + 5





juegos camisetas cazadoras



PlayStation 2
Virgin Interactive
FIRETRAP
Kuju

VIRGIN y PLAYSTATION 2 REVISTA OFICIAL quieren hacer un regalo a todos los fanáticos de los juegos de velocidad. Podrás conseguir uno de los 25 packs que sorteamos. 5 de ellos incluyen 1 Lotus Challenge + 1 camiseta + 1 cazadora; otros 5 el juego Lotus Challenge + 1 camiseta y, por último, 15 con el juego. Para entrar en el sorteo, sólo tienes que enviar el cupón adjunto antes del 1 de febrero a la siguiente dirección: PlayStation 2 Revista Oficial, calle O'Donnell 12, Madrid 28009. No olvides poner en el sobre «Sorteo Lotus Challenge»

SORTEO «LOTUS CHALLENGE»

Nombre ....

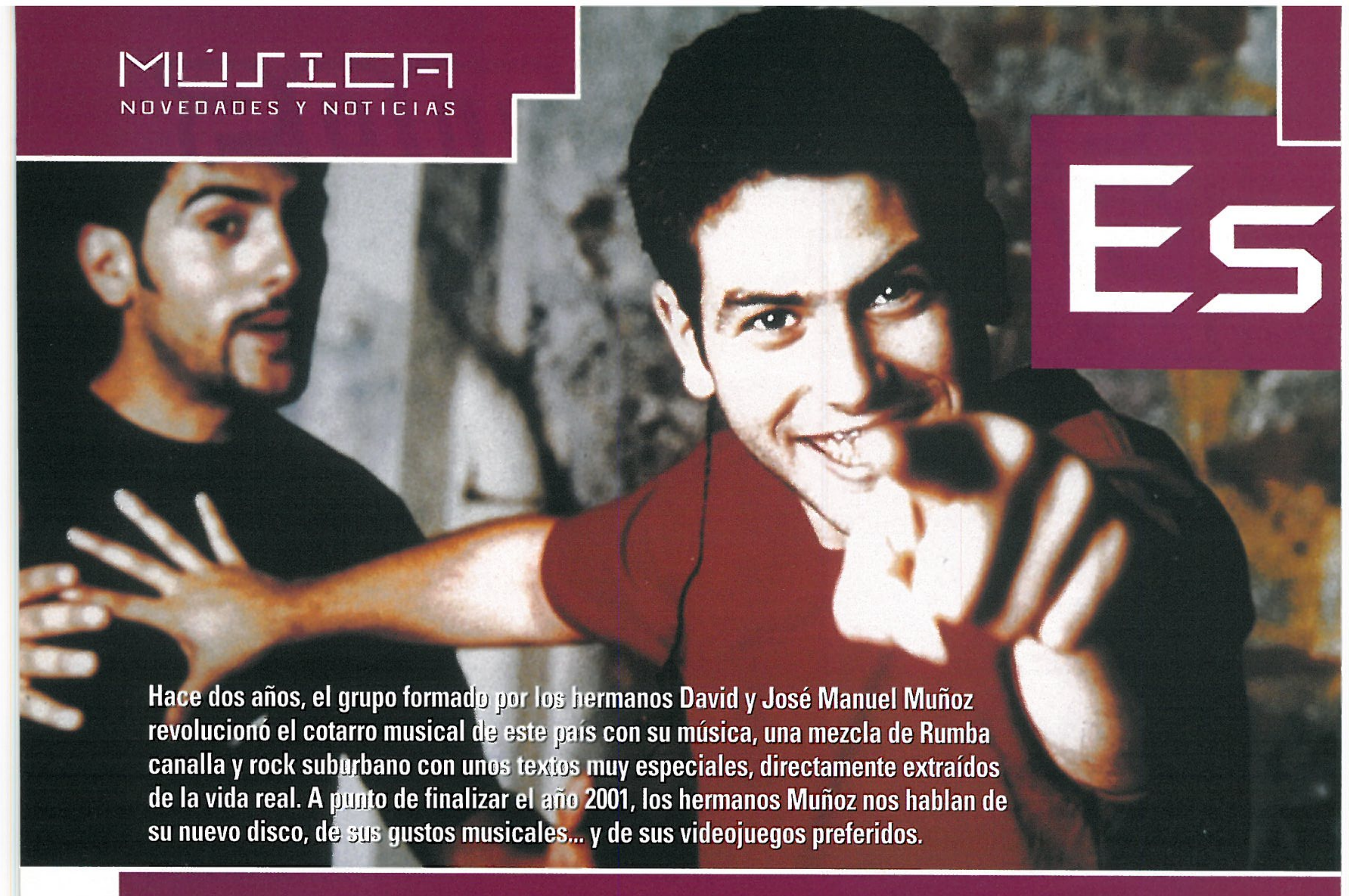
Apellidos ....

Teléfono .... **Edad** ....

Dirección ....

Población .... **Provincia** .... **Código Postal** ....

• No se admitirán fotocopias del cupón y sólo se aceptará un cupón por lector. • Los premios no podrán ser canjeados por dinero. • No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. • El nombre de los ganadores será publicado en próximos números de la revista. • La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.



Es

Hace dos años, el grupo formado por los hermanos David y José Manuel Muñoz revolucionó el cotarro musical de este país con su música, una mezcla de Rumba canalla y rock suburbano con unos textos muy especiales, directamente extraídos de la vida real. A punto de finalizar el año 2001, los hermanos Muñoz nos hablan de su nuevo disco, de sus gustos musicales... y de sus videojuegos preferidos.

Rafa Notario - *La crítica especializada suele definiros como un cruce entre **Los Chichos** y **Extremoduro**, ¿qué os parece?*

David - Lo que sucede es que, la crítica, para explicar cómo es un determinado artista, tiene que dar referencias, ofrecer comparaciones que todos puedan entender. De todas formas, como mejor se explica nuestra música es escuchándola, claro.

José Manuel - Y así, que cada cual saque sus propias conclusiones.

RN - *¿Pero son comparaciones que os resultan molestas o estamos hablando de grupos que os gustan?*

D - Claro que nos gustan.

JM - Y esas comparaciones nos las tomamos como un piropo.

D - Además, nosotros tampoco presumimos de haber inventado nada. Nos limitamos a hacer lo que nos gusta. De toda la vida hemos escuchado mucha música y muy variada que, como es lógico, nos ha ido dejando su poso. Siempre habrá alguien que diga: «se parecen a esto, a lo otro»... Nos han dicho de todo.

RN - *¿Y que música escucháis? Mucho Flamenco, supongo.*

D - Pues tampoco te creas. Nos gusta mucho la Rumba. Y del Flamenco, lo que más nos sube son las Bulerías, los Tangos... los palos más marchosos. Ahora nos gusta mucho un grupo de **Huelva** que se llaman **Los Activos**.

JM - Y **Pata Negra**, de siempre.

ROPS2 - *Tengo la impresión de que vuestro sonido bebe más de la Rumba madrileña (**Los Chichos**, **Los Chunguitos**, el «Cañorroto Sound» que de la Rumba Catalana (**Peret**, **Ramonet**, **Manolos**), cosa curiosa, siendo vosotros de **Barcelona**.*

D - Nosotros, fundamentalmente, hacemos «raca-raca». Punk con guitarras flamencas. Nos gusta la marcha de **Peret** y el sentimiento del barrio de **Cañorroto**. Lo festivo de unos y lo delincuente de otros.

RN - *Supongo que con «El Del Medio De Los Chichos» os referíais a **Jeros**, el desaparecido compositor del grupo rumbero ¿no?*

D - Claro. **Jeros** es un personaje que nos ha marcado mucho desde pequeños. Yo lloraba con sus canciones, sobre todo con esa de (y aquí se arrancan ambos a cantar) «mama por que lloras que no viene el papa...». Te juro que se me caían los lagrimones. Imaginaba aquellas historias y pensaba: ¡qué chungo! Me llegaba al alma.

RN - *Por cierto que, aquí en Madrid, cuando **Los Chichos** y **Los Chunguitos** estaban en su apogeo, había una división tipo **Beatles** Vs. **Rolling Stones**. O estabas con **Los Chichos** o estabas con **Los Chunguitos**. ¿Y vosotros?*

<Hacemos «raca-raca», punk con guitarras flamencas>

D - Nosotros somos de ambos, de **Los Chichos** y de **Los Chunguitos**.

JM - Los dos grupos tienen canciones buenísimas. **Los Chichos**, por ejemplo, *La Historia De Juan Castillo*, una canción ¡sobre un atraco a un banco!

D - Y **Los Chunguitos** hicieron una de las canciones de amor más bonitas de la historia, *Si Me Das A Elegir*. Pero tampoco pienses que somos unos puristas de la Rumba canalla. A nosotros nos encantan los **Gipsy Kings**. La versión que hacen de *Hotel California* de los **Eagles** es estupenda, pura juerga.

RN - *¿Y no habéis oído la de In The Ghetto del **Príncipe Gitano**?*

D - Pues no, pero tenemos ganas. Es la segunda vez que nos hablan hoy de esa versión.

RN - *Cambiando de tercio, ¿habéis notado mucha diferencia entre la grabación de este disco y el anterior?*

D - Más tiempo, más medios...

JM - Y menos presión.

RN - *¿Menos presión? ¿No os sentíais presionados para repetir el éxito?*

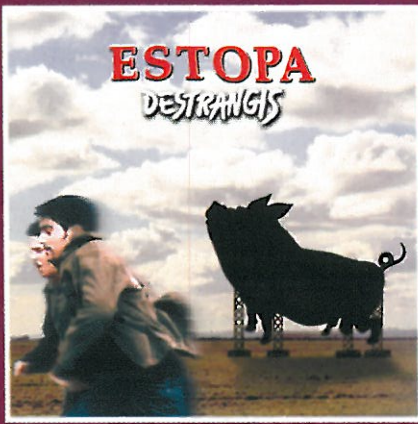
D - Nosotros ya hemos triunfado, hemos hecho el disco que queríamos. Si luego no le gusta a la gente -que está en su derecho- habrá que buscar la parte positiva. La gente se olvida de ti y vuelves a ser uno más. Volveríamos a actuar en sitios pequeñitos.

RN - *¿Y cómo lleváis eso de la popularidad? ¿Llega a ser agobiante?*

D - Por momentos. La gente nos tiene mucho cariño, no podemos

por << Rafa Notario >>

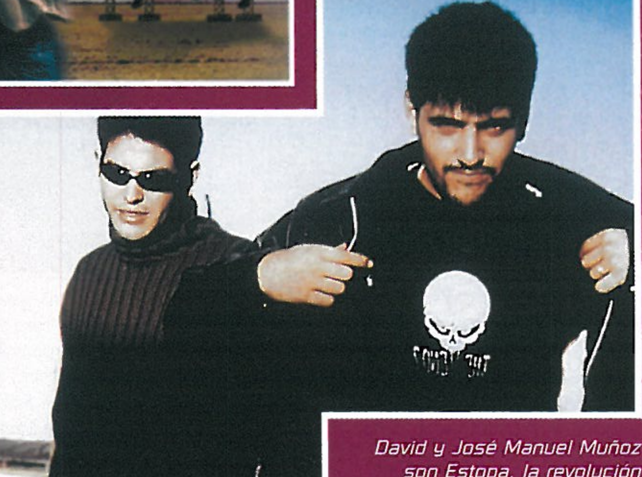
topa: Los chicos del barrio



■ COMPAÑÍA: **Ariola**

■ TÍTULO: **Destrangis**

De nuevo a la carga los chicos de Estopa tras irrumpir hace un par de años en el panorama nacional con la fuerza de un ciclón, vendiendo la escalofriante cantidad de 1.000.000 de copias de su disco de debut. Su continuación, Destrangis, nos los trae de vuelta con un sonido más contundente y las mismas armas musicales que les granjearon el favor del público: Rumba peleona con modales punkies, algunas gotas de Funk, de Salsa y hasta de aggamuffin («Ké Pasa!?»), letras sin pelos en la lengua y sinceridad a carta cabal. Y esas canciones rompedoras, claro está : Vino Tinto, Partiendo La Pana, Nasío Pa La Alegría... Se van a hartar de bailarlas, amiguetes.



David y José Manuel Muñoz son Estopa, la revolución musical de este último año.

quejarnos de eso. En general, lo llevamos bien, y, en el barrio, como siempre.

RN - ¿Qué esperáis del nuevo disco?

D - De momento, terminar con las entrevistas. Nuestra compañía nos está haciendo currar mucho en la promoción. Llevamos toda la semana de entrevistas... y lo que queda.

JM- Pero lo que estamos esperando de verdad es tocar en directo las nuevas canciones.

RN - ¿Estáis, entonces, contentos de como ha salido el «bicho»?

JM - Muchísimo.

D - Ha salido bastante contundente.

RN - En este momento, ¿os quedáis con éste o con el anterior?

Ambos - ¡¡¡Con éste!!!

D - Mira, *La Raja De Tu Falda*, ahora mismo, en este preciso momento, me tiene harto. Es que la han machacado a saco por la radio, la tele, en los garitos, en todos los sitios. Aparte, nosotros la hemos tocado millones de veces. Vas por ahí y la peña te grita... ¡La Raja De Tu Falda! Buf...

JM - La gente llega y te pregunta: «Oye, ¿tú no eres el que canta eso del Seat Panda?»...

RN - Creo que sois muy aficionados a los videojuegos, ¿es cierto?

D - Te voy a ser muy sincero: sí, somos bastante fanáticos. Jugamos con **Dreamcast**, **Nintendo** y, por supuesto con **PS2**. En este momento nuestros juegos favoritos son *NBA Live, FIFA 2001* y *Virtua Tennis*.

JM - Mi favorito es el *FIFA 2001*.

RN - Haced una crítica... ¿qué os gustaría que cambiara?

JM - Los pases. Y que los jugadores sean algo más «inteligentes». Y que esté la Liga Argentina, ¡¡¡ quiero fichar a **Riquelme** y no puedo!!!

D - La definición de imagen, sobre todo desde la cámara torre. Y más sensibilidad en los mandos, más *dribbling* (no regate, *dribbling*) y más pases al hueco...

JM - Que marque algún gol de falta directa algún día, y también alguno desde fuera del área...

D - A ver en el *FIFA 2002*...

RN - Ya se nota que controláis. Probad el FIFA 2002 y veréis qué cambio. Para terminar, ¿queréis mandar un mensaje a la afición?

D - A los consoleros decirles que sigan jugando, que si te matan en la maquinita se vuelve a empezar y punto. Y a las compañías... ¡que hagan más y mejores juegos!

Breves





■ No hay quien pare a **Alejandro Sanz**. A los cuatro premios conseguidos en la 2ª edición de los **Grammy Latinos** (Grabación del año, Canción del año, Mejor Álbum Vocal Pop Masculino y Álbum del año), todos por su último trabajo ***El Alma Al Aire*** hay que sumar ahora la circunstancia de que el cantante madrileño se ha convertido en el primer artista español que graba uno de los famosos conciertos acústicos ***MTV Unplugged***. Disco y vídeo a la venta... y el mes que viene lo analizamos.

■ Uno de los «jóvenes flamencos» con mayor proyección de futuro es el guitarrista **Vicente Amigo**. Tras el éxito de su mas reciente álbum ***Ciudad De Las Ideas***, que ha cosechado excelentes resultados (no solamente en **España**, sino también en toda **Europa** y **Japón**), el de **Guadalcanal** ha recibido en **Los Ángeles** el ***Grammy Latino*** correspondiente al *Mejor Álbum Flamenco* y espera la inminente publicación de su disco en los **Estados Unidos**.

■ Más premios. En la ultima edición de los **Premios Amigo**, que entrega la industria discográfica española, se entregaron galardones honoríficos a **Miguel Bosé**, **Mª Dolores Pradera** y **José Luis Perales**, en reconocimiento a sus respectivas carreras. Otros premiados en la gala fueron **Manu Chao, Manolo García, Los Caños, José Mercé, Rosana, Paulina Rubio** y **Bjork**.

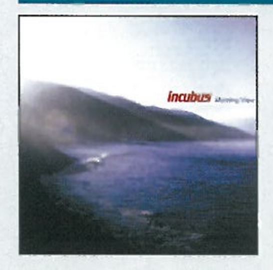
■ El nuevo trabajo de **Britney Spears** se titula simplemente ***Britney***, y el vídeo de su primer single *Slave 4 U* nos muestra una **Britney** díscola y gamberra (restregones con sus bailarines incluidos), bien alejada de su anterior imagen de jovencita pudorosa con coletas.

■ Según lo previsto, el nuevo trabajo de **Enrique Iglesias** arrasa en el mundo entero. Entrada directa al nº2 de la lista de ventas de álbumes en **U.S.A.**, al Nº 3 en **España** y en el Top 10 en **Alemania, Suecia, Canadá, Turquía, Suiza, Noruega** y **Portugal**.

■ La banda sonora de ***Moulin Rouge*** alcanza el Disco de Oro en **España** por superar las 50.000 copias vendidas. Y es que, donde **Nicole Kidman** pone la mano...

■ Si no sabes que regalar estas próximas fiestas, ***Christmas In Vienna 2001*** puede ser una opción. **Tony Bennett, Charlotte Church, Plácido Domingo** y **Vanessa Williams**, interpretando sus villancicos y canciones favoritas.

Incubus



- TÍTULO: **MORNING VIEW**
- COMPAÑÍA: **SONY/EPIC**

Está claro que en la música de **Incubus** se aprecian inmediatamente muchos de los elementos distintivos del rocoso estilo *made in Seattle*: sonido Hard-Rock con influencias metálicas setenteras y actitud Punk, textos existencialistas y esas estructuras «Guitarrazo-Melodía-Guitarrazo» que patentaron **Nirvana** hace unos años... **Incubus**, eso sí, tiene buen cuidado de poner al día su sonido, endureciendo las guitarras hasta límites inauditos, añadiendo arreglos «industriales» y permitiéndose algún que otro momento claramente Pop. ¿Es esto el Post-Grunge? ¿Nu Metal? Probablemente. En cualquier caso, realmente atronador.

Diego «El Cigala»



- TÍTULO: **CORREN TIEMPOS DE ALEGRIA**
- COMPAÑÍA: **BMG/TABLAO**

Poco favor le hacen a **Diego «El Cigala»** los textos de la mayoría sus canciones, plagadas de topicazos pseudolorquianos y gitanitos de postal. Y es que hay que ver la falta que le están haciendo al Flamenco unos pocos letristas que rompan con tal empacho de lugares comunes. Pese a todo, es de ley señalar que Diego es un cantaor más que prometedor, con rajo y personalidad, que brilla especialmente en los palos largos, y es capaz de conectar a las mil maravillas con el genial pianista cubano **Bebo Valdés**, que presta su inmenso arte en tres temas. Además, **Jorge Pardo**, **El Piraña** y **Jerry González** aportan su granito de magia.

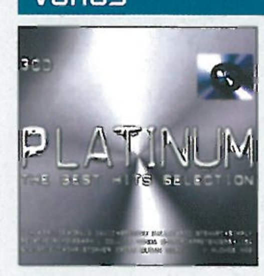
Miguel Bosé



- TÍTULO: **SERENO**
- COMPAÑÍA: **WEA**

Lejos queda el **Miguel Bosé** enfundado en insólitos ropajes y cantando melodías «bubblegum» que han llegado a convertirse en clásicos del «Spanish Bizarre» y el «Chochi Pop». Parapetado tras la espectacular superproducción de **Greg Walsh** y acompañado por algunos invitados de postín, el **Miguel Bosé** del S.XXI parece felizmente asentado en un particular «Pop para adultos», muy del gusto de amplios sectores del público masivo, que no ha tardado en catapultarle a los primeros puestos de las listas españolas. Un trabajo maduro y generalmente reposado, con la marca de su autor indeleblemente impresa. 100% **Bosé**.

Varios



- TÍTULO: **PLATINUM**
- COMPAÑÍA: **WEA**

Platinum es un triple compact-disc que recoge 53 canciones seleccionadas entre las más populares del Pop anglosajón de las cuatro últimas décadas del S.XX. Artistas memorables de los 60 (**Otis Redding**, **Aretha Franklin**, **Ray Charles**), los 70 (**Alice Cooper**, **Rod Stewart**, **Jackson Browne**),los 80 (**Elvis Costello**, **Aztec Camera**, **New Order**), los 90 (**Brand New Heavies**, **En Vogue**) y muchas de esas melodías legendarias que han marcado a generaciones enteras. La pluralidad de estilos es inevitable: Soul, Funky, Hard Rock, Country, Blues, Folk... Un disco con el que no es fácil aburrirse.

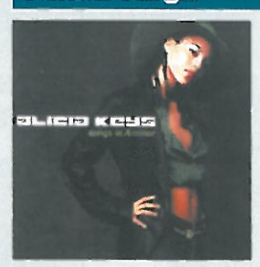
Varios



- TÍTULO: **MUJER**
- COMPAÑÍA: **BMG/ARIOLA**

Algunas de las voces femeninas más destacadas del panorama nacional unen sus fuerzas en un proyecto colectivo que tiene por objeto concienciar sobre la dolencia maligna femenina más común: el cáncer de mama. Composiciones de **Serrat**, **Calamaro**, **Violeta Parra**, **Vainica Doble**, **Víctor Jara** y otros menos «obvios» como **María Ostiz** o **J. B. Humet**, en las interpretaciones de **Ella Baila Sola**, **Rosario**, **Ana Torroja**, **Niña Pastori**, **Chonchi Heredia** y hasta quince de las más notables cantantes de hoy en día. Lo mejor, la lección de clase y distinción con que **Mª Dolores Pradera** cierra el disco. A sus pies, señoras.

Alicia Keys



- TÍTULO: **SONGS IN A MINOR**
- COMPAÑÍA: **BMG/ARIOLA**

Hay artistas que nacen destinados a triunfar desde sus inicios. Es el caso de la jovencísima cantante y compositora norteamericana **Alicia Keys**, que ocupa en estos días los puestos de privilegio en las listas de todo el mundo con su ópera prima ***Songs In A Minor***. Además de su espectacular físico, la **Keys** posee una más que excelente voz (con reminiscencias de **Roberta Flack**) que maneja con un gusto notable y es capaz de crear composiciones totalmente fieles al espíritu del Soul, que resultan ser, además, claramente comerciales: *Falling*, *Rock Wit U*, con **Isaac Hayes**, *Troubles*... Atentos, dará muchísimo que hablar.

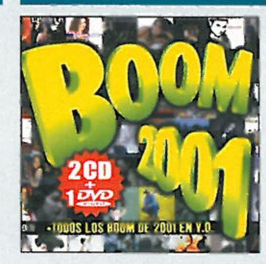
Pink Floyd



- TÍTULO: **ECHOES: THE BEST OF...**
- COMPAÑÍA: **EMI**

Difícil empeño resumir en un disco doble la historia de un grupo con una trayectoria tan extensa y compleja como **Pink Floyd**, máximos exponentes de aquel Rock Sinfónico que tanto furor causó allá por los lejanos 70. En este ***Echoes...***, la parte del león se la llevan sobre todo dos álbumes: *The Wall* y *The Dark Side Of The Moon*, aunque también se hallan representados *The Final Cut*, *The Division Bell*, *Momentary Lapse Of Reason*, *Animals*, *Wish You Were Here*, *Meddle* (se obvia *Ummagumma*) y cinco composiciones del genial «desaparecido en combate» *Syd Barrett*. Un pedazo de historia de la música Pop.

Varios



- TÍTULO: **BOOM 2001**
- COMPAÑÍA: **EMI**

Como cada Navidad, aparece en el mercado la enésima entrega del recopilatorio anual de éxitos por antonomasia: el ***Boom***, en su edición 2001. Cuarenta éxitos en un doble disco dividido al 50% entre el Pop anglosajón y las estrellas latinas. Como no podía ser menos, avalancha de nombre y melodías archiconocidas: **Kylie Minogue**, **La Oreja De Van Gogh**, **Lenny Kravitz**, **Camela**, **Janet Jackson**, **Melody**... En esta ocasión, como detalle especial, incluye un DVD con algunos de los video-clips más populares de la temporada que termina. El ***Boom*** es como las peladillas y el mazapán, un clásico de estas festividades.

Varios



- TÍTULO: **MUSIC OF THE MILLENNIUM**
- COMPAÑÍA: **EMI**

Después (y a raíz) del acierto comercial que supuso *Music Of The Millennium*, compilación de momentos musicales inolvidables de la música Pop de la segunda mitad del S.XX, aparece en estos días esta continuación, que sigue fielmente el camino establecido por su predecesor. Una línea que no es otra que la de ofrecer un repertorio incontestable, confeccionado a base de canciones legendarias e intérpretes míticos. Ejemplos: **Queen** y su *Bohemian Rhapsody*, **Marvin Gaye** con *What's Going On*, **Bob Marley**, **Prince**, **ABBA**, **John Lennon**, **Jimi Hendrix**, **The Police**... lo que se dice una apuesta sobre seguro.



Electronic Arts y PLAYSTATION 2 REVISTA OFICIAL te dan la oportunidad de divertirte a tope sobre una tabla de snowboarding en tu consola. Participando en este sorteo podrás obtener uno de los 20 packs compuestos por el fantástico juego SSX Tricky y un Porta-CD. Para conseguir uno de los premios sólo tendrás que recortar el cupón adjunto y enviarlo antes del 1 de febrero con todos tus datos a la siguiente dirección: PlayStation 2 Revista Oficial, calle O'Donnell 12, Madrid 28009. No olvides poner en el sobre «Sorteo SSX Tricky»

SORTEO «SSX TRICKY»

Nombre ....

Apellidos ....

Teléfono .... Edad ....

Dirección ....

Población .... Provincia .... Código Postal ....

• No se admitirán fotocopias del cupón y sólo se aceptará un cupón por lector. • Los premios no podrán ser canjeados por dinero. • No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. • El nombre de los ganadores será publicado en próximos números de la revista. • La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.



texto y fotos << José Luis del Carpio >>

Ficha técnica

- **MOTOR** 1.590 cc.
- **POTENCIA** 110 cv. (5.600 rpm)
- **ACELERACIÓN 0/100** 9,9 seg.
- **VELOCIDAD MÁXIMA** 187 km/h.
- **PESO** 1.146 kg.
- **CONSUMO**
  - URBANO 8,6 l/100
  - EXTRAURBANO 5,5 l/100
  - MEDIO 6,6 l/100
- **DIMENSIONES**
  - LARGO: 4.285 mm.
  - ALTO: 1.440 mm.
  - ANCHO: 1.695 mm.
  - MALETERO: 260 l.

PVP-R:
2.828.562 Ptas
17.000,00 €











El Civic destaca por su gran comodidad y suavidad general.



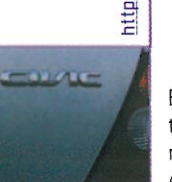
HONDA

http://www.honda.com

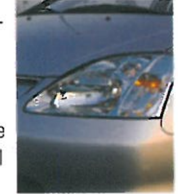
Civic 1.6i ES VTEC

Versatilidad de uso, comodidad y carácter tranquilo

- MOTOR/ PRESTACIONES: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
- EQUIPAMIENTO: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
- DISEÑO: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



El nuevo **Honda Civic** es la más fiel representación de las nuevas tendencias de los compactos, muy influenciados por los monovolúmenes. La deportividad ha dejado paso a la habitabilidad y al concepto de «coche para todo», ya que por sus dimensiones interiores y exteriores es igual de apto para viajes largos, como para su utilización urbana. El modelo que traemos a estas páginas es el más equilibrado de toda la gama, no tan parco en prestaciones como el **1.4** y ni mucho menos tan explosivo como el **Type-R**. A primera vista, en esta especie de **Golf** japonés lo que más destaca es su altura (a pesar de que la versión de 5 puertas es incluso más alta), que le sitúa a medio camino entre su segmento y el de los monovolúmenes (lo mismo pasa con el **Fiat Stilo** o el **Peugeot 307**). Sus grandes ópticas delanteras y el corto e inclinado capó son también notas distintivas de su estética. En conjunto presenta un diseño vanguardista, estilizado y con formas eminentemente redondeadas. El interior tiene un protagonista absoluto: la palanca de cambios. Sale de la enorme consola central, y aunque a primera vista pueda llegar a extrañar su colocación, en minutos es fácil acostumbrarse. De hecho, es quizá la solución más acertada, ya que por la postura de conducción se hace extremadamente sencillo su uso y, además, por su suavidad y precisión, es quizá el mayor acierto de los ingenieros de **Honda**. Los asientos sujetan bien y son extraordinariamente cómodos, tanto delante como detrás, aunque por ello se penalice el maletero, que sin ser ni mucho menos pequeño, sí que está un poco por detrás de sus competidores. Una vez en marcha, en seguida se percibe el espíritu del **Civic**. No es un coche para correr, ni para dejarnos las ruedas en una carretera de montaña. Lo que prima es la comodidad y la suavidad en todas sus reacciones. Desde la dirección (quizá excesivamente asistida) hasta las suspensiones, todo está pensado para una conducción relajada. El motor sigue esta línea, con aceleraciones discretas, pero que se alegra en cuanto lo subimos de vueltas, con unas recuperaciones mucho más intersantes que sus aceleraciones. Es decir, el coche ideal para viajar en buenas carreteras, al que sólo se le puede criticar estar por encima del precio de muchos rivales de su segmento.

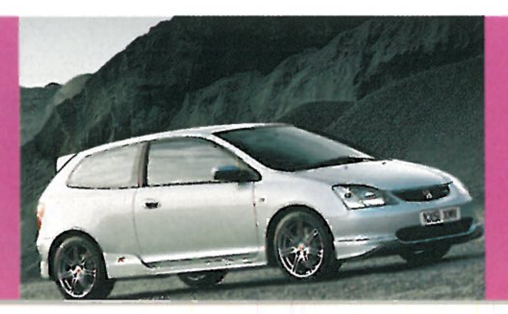




Civic Type-R

Novedad en Europa

Por primera vez la versión más deportiva del **Civic** llega a Europa. 6 velocidades, llantas de 17 pulgadas y nuevo motor 2.0i-VTEC DOCH 16v de 200 cv.



Ibiza 2002

Renovación de la gama

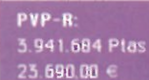
Éste será el aspecto del nuevo **Ibiza**. Más atractivo, mejor equipado y con motores nuevos, como un Turbodiésel de 130 cv. y caja de seis velocidades.





FICHA TÉCNICA

- MOTOR
  1.781 CC.
- POTENCIA
  180 CV. (5.500 RPM)
- ACELERACIÓN 0/100
  7,9 SEG.
- VELOCIDAD MÁXIMA
  235 KM/H.
- PESO
  1.305 KG.
- CONSUMO
  URBANO
  10,8 L/100
  EXTRAURBANO
  6,4 L/100
  MEDIO
  8,0 L/100
- DIMENSIONES
  LARGO: 4.507 MM.
  ALTO: 1.731 MM.
  ANCHO: 1.431 MM.
  MALETERO: 528 L.



PVP-R:
3.941.684 Ptas
25.690,00 €



Los 180 caballos del 1.8 Turbo le sientan de maravilla al Octavia.









S K O D A

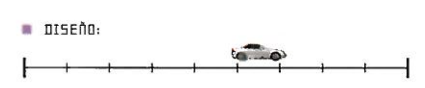
http://www.skoda-auto.com

Octavia 1.8T 20v 180 RS

Una berlina deportiva sin competencia en el mercado









Cuando hace unos meses comentamos en estas páginas el **Fabia Combi TDi**, ya os avisamos del salto adelante de la marca checa desde que está en las manos del **Grupo Volkswagen-Audi**. El **Skoda Octavia** ha sido uno de los principales causantes de esta evolución, ofreciendo una berlina de generosas dimensiones, con unos motores extraordinarios y un precio ciertamente competitivo. Si las versiones diésel han contado con los beneplácitos de los compradores más exigentes de este segmento (los taxistas), las de gasolina reciben al modelo más deportivo de la gama, que equipa el conocido motor **1.8 Turbo** de 180 cv. de la casa, y que montan otros modelos del grupo como el **A3** o el **Seat León**. Por precio y prestaciones no tiene competencia, ya que a igualdad de caballos las berlinas rivales se van mucho más allá en precio, y los modelos de similar costo quedan muy lejos en cuanto a prestaciones. Exteriormente, el **Octavia** es conocido por todos, pero en esta ocasión se han añadido llantas de aleación específicas, neumáticos más anchos, tubo de escape cromado y un diseño especial en los relojes del salpicadero. Sólo se podrá adquirir en color rojo, plata y negro y, a pesar de los aditamentos *racing*, se mantiene inalterable la línea eminentemente discreta de la gama. Un aspecto elegante, aunque ya muy visto y que merecería un *restyling* por parte de la marca. Por dentro no es tan agraciado, ya que aunque mantiene la calidad habitual, se nos antoja demasiado sobrio y poco atractivo teniendo en cuenta el carácter de su motor. Apenas los relojes (que tampoco son especialmente bonitos) y algún pequeño detalle, nos demuestran que estamos al volante de la versión más potente de los **Octavia**. Pero cuando sí se nota es cuando arrancamos. La capacidad de empuje es sorprendente, y parece mentira la soltura con la que se mueve este coche gracias a los 180 cv., transmitiendo al conductor intensas sensaciones. Aunque parezca mentira, es un vehículo extraordinariamente divertido. Es cierto que las suspensiones no son radicales (no olvidemos que es un coche de familia), pero sí que permiten ciertas licencias, con una respuesta noble del bastidor en todo momento. Con el **RS**, las necesidades de traslado familiares ya no son óbice para poder disfrutar de un coche divertido.





Vectra 2002

Hasta 211 caballos

El lavado de cara del **Vectra** del año que viene afectará también a las mecánicas, e incluirá el una versión **GTS** con motor 3.2 V6 de 211 cv.



VW Coupé W12

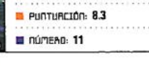
600 cv y 0-100 de 3,5 segundos

Nada menos que 350 Km/h de velocidad alcanza este prototipo de **Volkswagen**, cuyo motor de 12 cilindros en W está previsto que lo equipe su futura berlina de lujo.

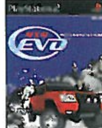


CATÁLOGO

TODOS LOS JUEGOS DE PS2

- NOMBRE DEL JUEGO: 18 Wheeler
- COMPAÑÍA: Sega
- DISTRIBUIDOR: Acclaim
- PUNTUACIÓN: 8.3
- NÚMERO: 11




- NOMBRE DEL JUEGO: 4x4 Evolution
- COMPAÑÍA: Take 2
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 7.4
- NÚMERO: 7



- NOMBRE DEL JUEGO: Age of Empires II
- COMPAÑÍA: Microsoft/Konami
- DISTRIBUIDOR: Konami
- PUNTUACIÓN: 9.1
- NÚMERO: 10

- NOMBRE DEL JUEGO: All Star Baseball 2020
- COMPAÑÍA: Acclaim
- DISTRIBUIDOR: Acclaim
- PUNTUACIÓN: 7.9
- NÚMERO: 4



- NOMBRE DEL JUEGO: Alone in the Dark: The New...
- COMPAÑÍA: Infogrames
- DISTRIBUIDOR: Infogrames
- PUNTUACIÓN: 8.4
- NÚMERO: 10

- NOMBRE DEL JUEGO: Aqua Aqua
- COMPAÑÍA: S.C.I.
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 8.5
- NÚMERO: -



- NOMBRE DEL JUEGO: Armored Core 2
- COMPAÑÍA: From Software
- DISTRIBUIDOR: UBI Soft
- PUNTUACIÓN: 8.4
- NÚMERO: 7

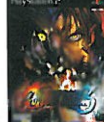
- NOMBRE DEL JUEGO: Army Men Air Attack Blade's...
- COMPAÑÍA: 3DO
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 8.2
- NÚMERO: 5

- NOMBRE DEL JUEGO: Army Men Green Rogue
- COMPAÑÍA: 3DO
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 6.1
- NÚMERO: 4

- NOMBRE DEL JUEGO: Army Men Sarge's Heroes 2
- COMPAÑÍA: 3DO
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 8.2
- NÚMERO: 4



- NOMBRE DEL JUEGO: ATV OffRoad Quads Extremos
- COMPAÑÍA: Sony C.E.
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 8.5
- NÚMERO: 7



- NOMBRE DEL JUEGO: Bloody Roar 3
- COMPAÑÍA: Hudson Soft
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 8.9
- NÚMERO: 6

- NOMBRE DEL JUEGO: Burnout
- COMPAÑÍA: Criterion
- DISTRIBUIDOR: Acclaim
- PUNTUACIÓN: 9.2
- NÚMERO: 11




- NOMBRE DEL JUEGO: Capcom vs SNK 2
- COMPAÑÍA: Capcom
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 9.5
- NÚMERO: 11

- NOMBRE DEL JUEGO: CART Fury
- COMPAÑÍA: Midway
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 7.8
- NÚMERO: 8

- NOMBRE DEL JUEGO: City Crisis
- COMPAÑÍA: Take 2
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 7.6
- NÚMERO: 8

- NOMBRE DEL JUEGO: Crash Bandicoot: LVDC
- COMPAÑÍA: Vivendi Universal
- DISTRIBUIDOR: Vivendi Univ.
- PUNTUACIÓN: 8.5
- NÚMERO: 11



- NOMBRE DEL JUEGO: Crazy Taxi
- COMPAÑÍA: Sega/Acclaim
- DISTRIBUIDOR: Acclaim
- PUNTUACIÓN: 8.7
- NÚMERO: 5

- NOMBRE DEL JUEGO: Dark Cloud
- COMPAÑÍA: Sony C.E.
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 8.8
- NÚMERO: 10



- NOMBRE DEL JUEGO: Dead or Alive 2
- COMPAÑÍA: Tecmo
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 1

- NOMBRE DEL JUEGO: Devil May Cry
- COMPAÑÍA: Capcom
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 9.6
- NÚMERO: 11




- NOMBRE DEL JUEGO: Disney's Dinosaur
- COMPAÑÍA: Ubi Soft
- DISTRIBUIDOR: Ubi Soft
- PUNTUACIÓN: 6.9
- NÚMERO: 1



- NOMBRE DEL JUEGO: Dragon's Lair
- COMPAÑÍA: Digital Leisure
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 7.4
- NÚMERO: 6

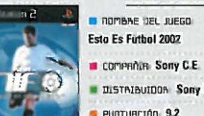
- NOMBRE DEL JUEGO: Driving Emotion Type S
- COMPAÑÍA: Squaresoft
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 7.9
- NÚMERO: 4



- NOMBRE DEL JUEGO: Dynasty Warriors 2
- COMPAÑÍA: Koei
- DISTRIBUIDOR: Acclaim
- PUNTUACIÓN: 8.6
- NÚMERO: 1



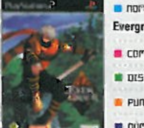
- NOMBRE DEL JUEGO: El Libro de la Selva
- COMPAÑÍA: Disney Interactive
- DISTRIBUIDOR: UBI Soft
- PUNTUACIÓN: 9.2
- NÚMERO: 4

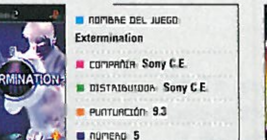
- NOMBRE DEL JUEGO: Esto Es Fútbol 2002
- COMPAÑÍA: Sony C.E.
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 9.2
- NÚMERO: 9



- NOMBRE DEL JUEGO: Eternal Ring
- COMPAÑÍA: From Software
- DISTRIBUIDOR: UBI Soft
- PUNTUACIÓN: 8.0
- NÚMERO: 1

- NOMBRE DEL JUEGO: Evergrace
- COMPAÑÍA: From Software
- DISTRIBUIDOR: UBI Soft
- PUNTUACIÓN: 7.8
- NÚMERO: 3



- NOMBRE DEL JUEGO: Extermination
- COMPAÑÍA: Sony C.E.
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 9.3
- NÚMERO: 5



- NOMBRE DEL JUEGO: F1 2001
- COMPAÑÍA: E.A. Sports
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 10

- NOMBRE DEL JUEGO: F1 Championship Season 2000
- COMPAÑÍA: E.A. Sports
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 1



- NOMBRE DEL JUEGO: F1 Racing Championship
- COMPAÑÍA: Video System
- DISTRIBUIDOR: UBI Soft
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 3

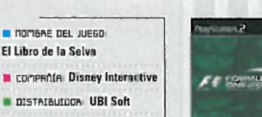


- NOMBRE DEL JUEGO: Fantavision
- COMPAÑÍA: Sony C.E.
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 8.9
- NÚMERO: -



- NOMBRE DEL JUEGO: FIFA 2001
- COMPAÑÍA: E.A. Sports
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 1

- NOMBRE DEL JUEGO: FIFA 2002
- COMPAÑÍA: E.A. Sports
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 9.3
- NÚMERO: 10




- NOMBRE DEL JUEGO: Formula One 2001
- COMPAÑÍA: Sony C.E
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 9.2
- NÚMERO: 5



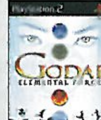
- NOMBRE DEL JUEGO: Freak Out
- COMPAÑÍA: Swing!
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 8.7
- NÚMERO: 8

- NOMBRE DEL JUEGO: Fur Fighters: Viggo's Revenge
- COMPAÑÍA: Acclaim
- DISTRIBUIDOR: Acclaim
- PUNTUACIÓN: 8.3
- NÚMERO: 7



- NOMBRE DEL JUEGO: Gauntlet Dark Legacy
- COMPAÑÍA: Midway
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 8.5
- NÚMERO: 5

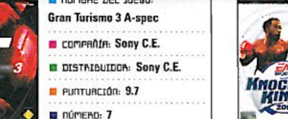
- NOMBRE DEL JUEGO: Gift
- COMPAÑÍA: Cryo
- DISTRIBUIDOR: Cryo
- PUNTUACIÓN: 7.8
- NÚMERO: 7



- NOMBRE DEL JUEGO: Godai Elemental Force
- COMPAÑÍA: 3DO
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 7.0
- NÚMERO: 11

- NOMBRE DEL JUEGO: Gradius III & IV
- COMPAÑÍA: Konami
- DISTRIBUIDOR: Konami
- PUNTUACIÓN: 8.5
- NÚMERO: -

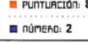




- NOMBRE DEL JUEGO: Gran Turismo 3 A-spec
- COMPAÑÍA: Sony C.E.
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 9.7
- NÚMERO: 7



- NOMBRE DEL JUEGO: Grand Theft Auto III
- COMPAÑÍA: Rockstar
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 9.5
- NÚMERO: 11

- NOMBRE DEL JUEGO: Gungriffon Blaze
- COMPAÑÍA: Game Arts
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 8.5
- NÚMERO: 2

- NOMBRE DEL JUEGO: Half-Life
- COMPAÑÍA: Sierra
- DISTRIBUIDOR: Vivendi Univ.
- PUNTUACIÓN: 9.2
- NÚMERO: 11



- NOMBRE DEL JUEGO: Heroes of Might & Magic
- COMPAÑÍA: 3DO
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 6.6
- NÚMERO: 4

- NOMBRE DEL JUEGO: International League Soccer
- COMPAÑÍA: Taito
- DISTRIBUIDOR: Acclaim
- PUNTUACIÓN: 8.2
- NÚMERO: 6



- NOMBRE DEL JUEGO: International SuperStar Soccer
- COMPAÑÍA: Konami
- DISTRIBUIDOR: Konami
- PUNTUACIÓN: 8.8
- NÚMERO: 1



- NOMBRE DEL JUEGO: Jak&Daxter
- COMPAÑÍA: Naughty Dog
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 9.6
- NÚMERO: 11

- NOMBRE DEL JUEGO: Kengo Master of Bushido
- COMPAÑÍA: Crave
- DISTRIBUIDOR: UBI Soft
- PUNTUACIÓN: 8.6
- NÚMERO: 4



- NOMBRE DEL JUEGO: Kessen
- COMPAÑÍA: Koei
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 8.7
- NÚMERO: 1



- NOMBRE DEL JUEGO: Klonoa 2: Lunatea's Veil
- COMPAÑÍA: Namco
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 9.2
- NÚMERO: 11



- NOMBRE DEL JUEGO: Knockout Kings 2001
- COMPAÑÍA: E.A. Sports
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 2



- NOMBRE DEL JUEGO: Kuri Kuri Mix
- COMPAÑÍA: Empire
- DISTRIBUIDOR: Planeta
- PUNTUACIÓN: 8.5
- NÚMERO: 5



- NOMBRE DEL JUEGO: La Fuga de Monkey Island
- COMPAÑÍA: Lucas Arts
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 6

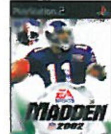
- NOMBRE DEL JUEGO: Le Mans 24 Horas
- COMPAÑÍA: Infogrames
- DISTRIBUIDOR: Infogrames
- PUNTUACIÓN: 8.5
- NÚMERO: 6



- NOMBRE DEL JUEGO: Lotus Challenge
- COMPAÑÍA: Virgin
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 10



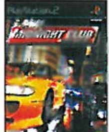
- NOMBRE DEL JUEGO: Madden 2001
- COMPAÑÍA: E.A. Sports
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 9.1
- NÚMERO: 1



- NOMBRE DEL JUEGO: Madden 2002
- COMPAÑÍA: E.A. Sports
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 9.2
- NÚMERO: 11




- NOMBRE DEL JUEGO: MDK 2 Armageddon
- COMPAÑÍA: Interplay
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 7.6
- NÚMERO: 4



- NOMBRE DEL JUEGO: Midnight Club
- COMPAÑÍA: Rockstar Games
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 7.8
- NÚMERO: 1

- NOMBRE DEL JUEGO: Moto GP
- COMPAÑÍA: Namco
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 9.4
- NÚMERO: 3



- NOMBRE DEL JUEGO: MTV Music Generator
- COMPAÑÍA: Codemasters
- DISTRIBUIDOR: Codemasters
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 6

- NOMBRE DEL JUEGO: MX 2002
- COMPAÑÍA: THQ
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 8.6
- NÚMERO: 10



- NOMBRE DEL JUEGO: MX Rider
- COMPAÑÍA: Atari
- DISTRIBUIDOR: Infogrames
- PUNTUACIÓN: 7.5
- NÚMERO: 11

- NOMBRE DEL JUEGO: NBA Hoopz
- COMPAÑÍA: Midway
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 8.5
- NÚMERO: 3

- NOMBRE DEL JUEGO: NBA Live 2001
- COMPAÑÍA: E.A. Sports
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 9.2
- NÚMERO: 1

- NOMBRE DEL JUEGO: NBA Live 2002
- COMPAÑÍA: E.A. Sports
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 9.2
- NÚMERO: 11



- NOMBRE DEL JUEGO: NBA Street
- COMPAÑÍA: E.A. Sports BIG
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 6

- NOMBRE DEL JUEGO: NFL Quarterback C. 2002
- COMPAÑÍA: Acclaim
- DISTRIBUIDOR: Acclaim
- PUNTUACIÓN: 8.6
- NÚMERO: 9



- NOMBRE DEL JUEGO: NHL 2001
- COMPAÑÍA: E.A. Sports
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 8.4
- NÚMERO: 1



- NOMBRE DEL JUEGO: NHL 2002
- COMPAÑÍA: E.A. Sports
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 8.6
- NÚMERO: 10

- NOMBRE DEL JUEGO: NHL Hitz 2002
- COMPAÑÍA: Midway
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 8.6
- NÚMERO: 10

- NOMBRE DEL JUEGO: Oni
- COMPAÑÍA: Rockstar Games
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 7.6
- NÚMERO: 2

- NOMBRE DEL JUEGO: Onimusha Warlords
- COMPAÑÍA: Capcom
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 6

- NOMBRE DEL JUEGO: Operation Winback
- COMPAÑÍA: Koei
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 8.9
- NÚMERO: 5

- NOMBRE DEL JUEGO: Orphen: Scion of Sorcery
- COMPAÑÍA: ESP
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 7.5
- NÚMERO: 1

- NOMBRE DEL JUEGO: Paris-Dakar Rally
- COMPAÑÍA: Acclaim
- DISTRIBUIDOR: Acclaim
- PUNTUACIÓN: 8.1
- NÚMERO: 9

- NOMBRE DEL JUEGO: Pato Donald Cuac Attack
- COMPAÑÍA: UBI Soft
- DISTRIBUIDOR: UBI Soft
- PUNTUACIÓN: 8.0
- NÚMERO: -



- NOMBRE DEL JUEGO: Pierre Nodoyuna y Patán
- COMPAÑÍA: Infogrames
- DISTRIBUIDOR: Infogrames
- PUNTUACIÓN: 9.3
- NÚMERO: 6

- NOMBRE DEL JUEGO: Portal Runner
- COMPAÑÍA: 3DO
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 8.4
- NÚMERO: 11



- NOMBRE DEL JUEGO: Pro Evolution Soccer
- COMPAÑÍA: Konami
- DISTRIBUIDOR: Konami
- PUNTUACIÓN: 9.3
- NÚMERO: 10

- NOMBRE DEL JUEGO: Project Eden
- COMPAÑÍA: Eidos
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 6.4
- NÚMERO: 10

- NOMBRE DEL JUEGO: Quake III Revolution
- COMPAÑÍA: E.A. Games
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 9.2
- NÚMERO: 4

- NOMBRE DEL JUEGO: Rayman Revolution
- COMPAÑÍA: UBI Soft
- DISTRIBUIDOR: UBI Soft
- PUNTUACIÓN: 8.5
- NÚMERO: 1



- NOMBRE DEL JUEGO: RC Revenge Pro
- COMPAÑÍA: Acclaim
- DISTRIBUIDOR: Acclaim
- PUNTUACIÓN: 7.5
- NÚMERO: 1



- NOMBRE DEL JUEGO: Ready 2 Rumble Boxing Round 2
- COMPAÑÍA: Midway
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 1

- NOMBRE DEL JUEGO: Red Faction
- COMPAÑÍA: THQ
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 8.5
- NÚMERO: 5

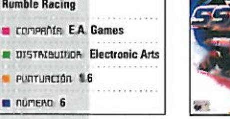
- NOMBRE DEL JUEGO: Resident Evil Code: Veronica X
- COMPAÑÍA: Capcom
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 9

- NOMBRE DEL JUEGO: Ridge Racer V
- COMPAÑÍA: Namco
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: -



- NOMBRE DEL JUEGO: Ring of Red
- COMPAÑÍA: Konami
- DISTRIBUIDOR: Konami
- PUNTUACIÓN: 8.3
- NÚMERO: 5

- NOMBRE DEL JUEGO: Rugby
- COMPAÑÍA: E.A. Sports
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 8.2
- NÚMERO: 7

- NOMBRE DEL JUEGO: Rumble Racing
- COMPAÑÍA: E.A. Games
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 8.6
- NÚMERO: 6

- NOMBRE DEL JUEGO: Shadow of Memories
- COMPAÑÍA: Konami
- DISTRIBUIDOR: Konami
- PUNTUACIÓN: 8.4
- NÚMERO: 3



- NOMBRE DEL JUEGO: Silent Hill 2
- COMPAÑÍA: Konami
- DISTRIBUIDOR: Konami
- PUNTUACIÓN: 9.2
- NÚMERO: 11

- NOMBRE DEL JUEGO: Silent Scope
- COMPAÑÍA: Konami
- DISTRIBUIDOR: Konami
- PUNTUACIÓN: 8.1
- NÚMERO: 3



- NOMBRE DEL JUEGO: Silent Scope 2
- COMPAÑÍA: Konami
- DISTRIBUIDOR: Konami
- PUNTUACIÓN: 7.9
- NÚMERO: 11



- NOMBRE DEL JUEGO: Silpheed
- COMPAÑÍA: Game Arts
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 3

- NOMBRE DEL JUEGO: Sky Odyssey
- COMPAÑÍA: Sony C.E.
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 9.2
- NÚMERO: 5

- NOMBRE DEL JUEGO: Smuggler's Run
- COMPAÑÍA: Rockstar Games
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 8.9
- NÚMERO: -



- NOMBRE DEL JUEGO: Space Ace
- COMPAÑÍA: Digital Leisure
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 7.2
- NÚMERO: 6



- NOMBRE DEL JUEGO: Splashdown
- COMPAÑÍA: Atari
- DISTRIBUIDOR: Infogrames
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 11

- NOMBRE DEL JUEGO: Spy Hunter
- COMPAÑÍA: Midway
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 9



- NOMBRE DEL JUEGO: SSX: Snowboard SuperCross
- COMPAÑÍA: E.A Sports BIG
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 9.1
- NÚMERO: 1

- NOMBRE DEL JUEGO: Star Wars Starfighter
- COMPAÑÍA: Lucas Arts
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 9.2
- NÚMERO: 3



- NOMBRE DEL JUEGO: Street Fighter EX 3
- COMPAÑÍA: Capcom
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 8.5
- NÚMERO: 3

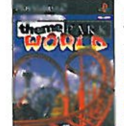
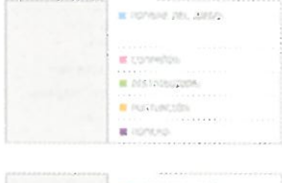
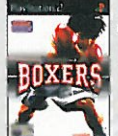
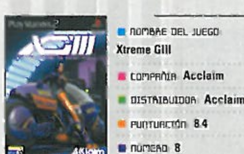
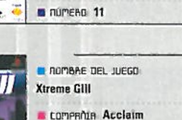
- NOMBRE DEL JUEGO: Summoner
- COMPAÑÍA: Volition
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 7.7
- NÚMERO: 1

- NOMBRE DEL JUEGO: Super Bombad Racing
- COMPAÑÍA: Lucas Arts
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 7.2
- NÚMERO: 6



CATÁLOGO

TODOS LOS JUEGOS DE PS2

	Nombre del juego	Compañía	Distribuidor	Puntuación	Número
	Super Bust A Move	Taito	Acclaim	8.2	1
	Theme Park World	Bullfrog	Electronic Arts	7.7	1
	Top Gun Combat Zones	Titus	Virgin	7.0	11
	Warriors of Might & Magic	3DO	Virgin	8.2	4
	X-Squad	E.A. Games	Electronic Arts	7.8	2
	Surfing H3O	Rockstar Games	Proein	7.8	1
	Thunderhawk: Operation Phoenix	Core	Proein	8.4	10
	Track & Field (ESPN International)	Konami	Konami	9.1	1
	WDL ThunderTanks	3DO	Virgin	2.3	6
	Zone of the Enders	Konami	Konami	9.0	4
	Tekken Tag Tournament	Namco	Sony C.E.	9.3	1
	Tiger Woods PGA Tour 2001	E.A. Sports	Electronic Arts	8.0	4
	Twisted Metal: Black	Sony C.E.	Sony C.E.	8.2	9
	WDL WarJetz	3DO	Virgin	4.0	7
					
	The Bouncer	Squaresoft	Sony C.E.	9.2	5
	Time Splitters	Free Radical Design	Proein	7.0	-
	Unreal Tournament	Infogrames	Infogrames	8.7	6
	World Rally Championship	Sony C.E.	Sony C.E.	9.3	11
					
	The Flintstones Viva Rock Vegas	Toka	Virgin	8.2	5
	Top Gear Dare Devil	Kemco	Proein	8.0	1
	Victorious Boxers	Empire	Planeta	9.0	10
 	Xtreme GIII	Acclaim	Acclaim	8.4	8
					

En el próximo número...



Demos Jugables de:

- Ace Combat 4
- Moto GP 2
- Headhunter
- FIFA 2002
- Pro Evolution Soccer
- Ecco the Dolphin
- Shaun Palmer Snowboarding
- Twisted Metal: Black

Y además...

vídeo-demos y extras de: Herdy Gerdy, Maximo, MGS2, Moto GP 2, Parappa the Rappa 2, Rez, Soul Reaver 2, Vampire Night...



No te pierdas el fantástico DVD-Rom

* El contenido del DVD-ROM puede modificarse por causas ajenas a PlayStation 2 Revista Oficial España.



www.wrc.com

Llévate ahora tu PlayStation 2 y World Rally Championship
con la serie especial **Peugeot 206** PlayStation 2.

Peugeot 206 WRC Campeón del Mundo de Rallies 2000

Infórmate en tu concesionario Peugeot.

DESAPARECIDO PEUGEOT 206

Plateado, con muchas pegatinas, personalizado para rallies. Visto por última vez en boxes del Rally de Córcega. Urge encontrarlo, necesito para trabajar.

Se gratificará.

Preguntar por Sr. Grönholm (noches)

DESAPARECIDO PEUGEOT 206 Preguntar por Sr. Grönholm +34 987 321 421

PlayStation 2

WRC WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

evolution studios

¿DÓNDE ESTÁN TODOS LOS COCHES DEL CAMPEONATO DEL MUNDO DE RALLIES?

El Peugeot de Marcus. El Subaru de Richard y el Mitsubishi de Tommy. Todos los coches del Campeonato del Mundo de Rallies están en WRC. Y todos los rallies. Y todos los tramos y condiciones meteorológicas. Y todos los pilotos y copilotos. Y todos los ángulos de cámara que puedas imaginar. Y todo, en tu PlayStation 2. **World Rally Championship. Créetelo, es verdad.**

PlayStation 2



es.playstation.com